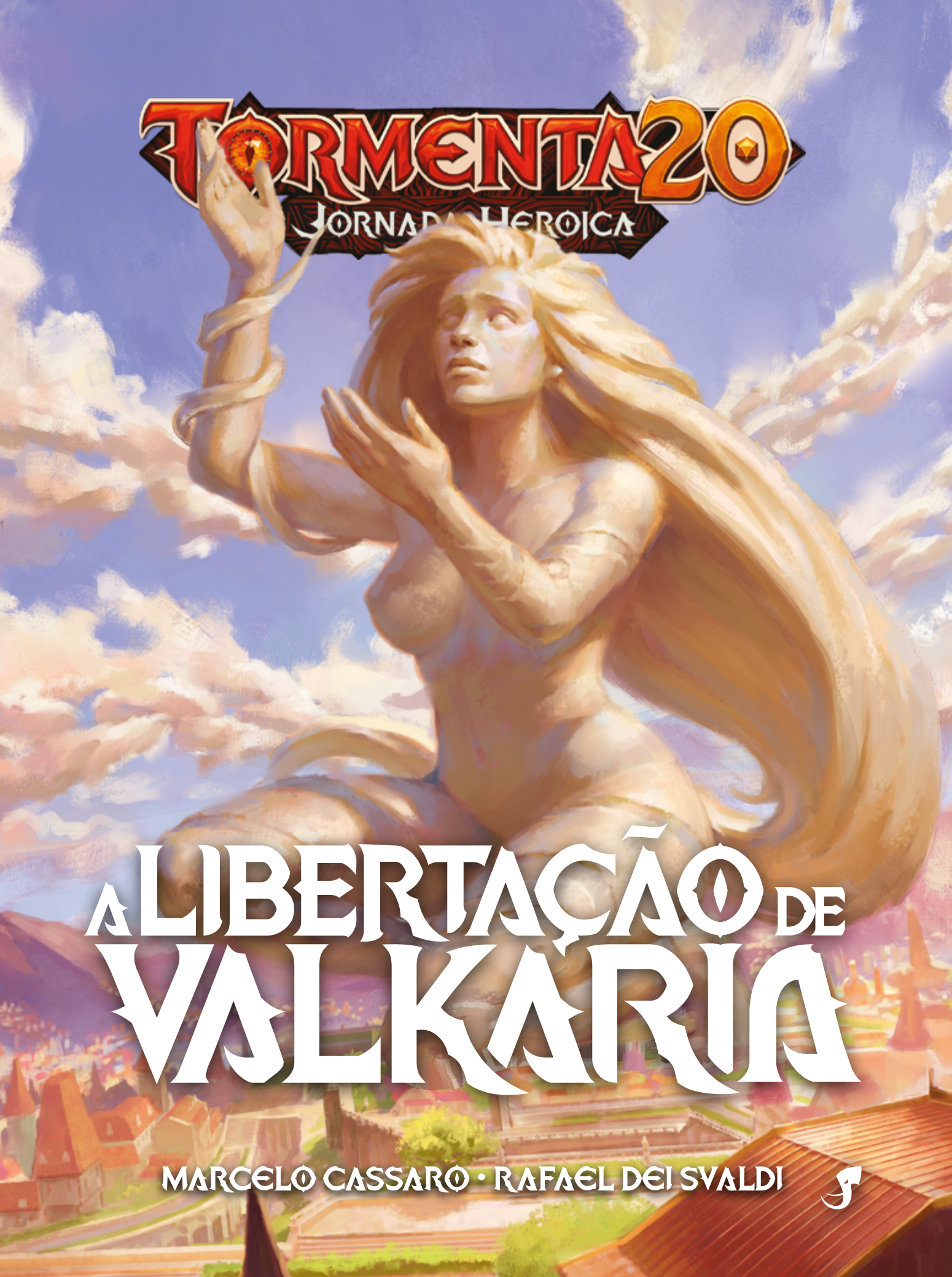




TORMENTA 20

JORNADA HEROICA

A LIBERTAÇÃO DE VALKARIA

MARCELO CASSARO • RAFAEL DEI SVALDI







JORNADA • HERÓICA

A LIBERTAÇÃO DE VALKARIA

UMA CRIAÇÃO DE
MARCELO CASSARO

COM REGRAS DE
RAFAEL DEI SVALDI

DESENVOLVIDO POR
CAMILA GAMINO
DANIEL DURAN
GABRIEL PITRE
LUCAS REDZARD FELIPETTO
MARCELO CASSARO
MOMO SOARES
RAFAEL DEI SVALDI
THIAGO TROT



CRIAÇÃO: Marcelo Cassaro.

DESENVOLVIMENTO: Camila Gamino, Daniel Duran, Gabriel Pitre, Lucas Redzard Felipetto, Marcelo Cassaro, Momo Soares, Rafael Dei Svaldi e Thiago Trot.

PRODUÇÃO EDITORIAL:
Marcelo Cassaro e José Cerqueira.

ARTE DA CAPA: João G. Santos.

ARTE: Anderson Nascimento, André Vazios, Danilo Martins, Erica Awano, Luiz Eduardo Oliveira, Lobo Borges e Pietro Antognioni.

LETTERING, DIAGRAMAÇÃO E

CARTOGRAFIA: José Cerqueira.

REVISÃO: Emerson Xavier e Rafael Dei Svaldi.

AUXILIAR DE PRODUÇÃO: Laura Reginin.

EDITORA-CHEFE: Karen Soarele.

DIRETOR-GERAL: Guilherme Dei Svaldi.

Rogério Saladino e Maury Abreu: embora não estejam neste sucessor espiritual do livro d20, vocês permanecem para sempre em nossos corações.

EQUIPE DA JAMBÔ: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, Ana Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André Schwartz, Carlos Narayana, Dan Ramos, Daniel Boff, Danielle Marques, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabriel Adam, Jaime de Andruart, José Cerqueira, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Laura Reginin, Leticia Mendes, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marina Alvarez, Marcus Vinicius, Marlon Vernes, Maurício Feijó, Miguel Souza, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago Oríb e Victória Cernicchiaro.



Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br

f i t y w @jamboeditora

TORMENTA é Copyright © 1999-2025 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e J. M. Trevisan, baseado em material original de Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J. M. Trevisan.

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

1ª edição: janeiro de 2025 | ISBN: 978658337586-5

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

C343j Cassaro, Marcelo
Jornada heroica: a libertação de Valkaria / Marcelo Cassaro [et al.]; ilustrações por Pietro Antognioni [et al.]. — Porto Alegre: Jambô, 2025.
192p. il.
1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Cassaro, Marcelo. II. Antognioni, Pietro. III. Título.

CDU 794.021



SUMÁRIO

PREFÁCIOS.....	4	Desafio de Lena	71
A MAIOR AMBICÃO	6	Desafio de Hyninn.....	76
INTRODUÇÃO	10	Desafio de Marah.....	83
Começando.....	10	Desafio de Tenebra	89
Os Antigos Deuses	11	Desafio de Azgher	94
Glórienn.....	12	Desafio de Tauron.....	100
Keenn.....	12	Desafio de Tanna-Toh	106
Ragnar.....	13	Desafio de Lin-Wu.....	112
Tauron.....	13	Desafio de Wynna.....	119
A Cidade Sob a Deusa	14	Desafio de Oceano.....	128
A Busca por Hennd Kalamar	18	Desafio de Thyatis.....	134
CANDEH'SSA,		Desafio de Sszzaas.....	140
REFÚGIO DOS HERÓIS.....	24	Desafio de Keenn.....	145
Clima e Terreno	25	Desafio de Megalokk	152
População	26	Desafio de Nimb.....	158
Estabelecimentos.....	28	Desafio de Khalmyr	164
NPCs de Interesse	35	Desafio de Valkaria.....	171
A Antecâmara do Desafio.....	46	RECOMPENSAS.....	180
20 DESAFIOS.....	48	Valkaria Livre!	181
O Labirinto de Valkaria	49	Novas Opções para Personagens	184
Desafio de Allihanna	53	Distinção: Andarilho do Horizonte.....	184
Desafio de Ragnar	58	Distinção: Cavaleiro Libertador.....	186
Desafio de Glórienn.....	65	Origem: Escolhido dos Deuses	188
		APÊNDICE: CRIATURAS POR ND.....	192



A DEUSA AGUARDA

Você já conhece a história, a lenda do nascimento de Arton. Uma reunião de amigos com um sonho — dar vida a um mundo de fantasia como aqueles que crescemos amando, explorando em nossos jogos. Teria os icônicos grupos de aventureiros desbravando masmorras, teria povos exóticos e monstros bizarros, cavaleiros e magos, reinos e deuses, Tolkien e Conan. Mas também seu próprio sabor, seus elementos únicos. Gemas preciosas para fazê-lo brilhar entre os demais.

Esse mundo teria uma cidade principal, a maior das cidades — não apenas por suas torres e muralhas, mas algo mais. Uma estátua grande como uma montanha. Bela. Misteriosa. Divina.

Valkaria seria ao mesmo tempo marco paisagístico, deusa padroeira e arquetípica donzela em perigo. Porque um mundo de aventuras precisava de tudo isso. Mas o monumento também escondia meu primeiro grande plot para Tormenta; uma masmorra gigantesca que, uma vez vencida, libertaria a Deusa da Humanidade.

Após sua estreia na histórica *Dragão Brasil #50*, ainda passariam anos até a revelação de sua origem: Valkaria foi condenada por conspirar contra o Panteão e criar a Tormenta. E outros anos mais até que *A Libertação de Valkaria* chegasse ao público. Os jogadores podiam, enfim, salvar a deusa.

Por muito tempo não foi apenas a maior aventura para Tormenta, mas a maior aventura de RPG criada e publicada no Brasil. Marcaria, de forma triste, o fim de uma era na editora original; apesar de sua importância, acabou impressa em papel de baixa qualidade, evidenciando nossos conflitos com a nova direção. Não demorou para nosso universo de fantasia buscar um lar onde seria mais bem tratado. Ainda assim, *A Libertação* permanecia nossa aventura mais icônica.

Hoje, Tormenta é Tormenta20, com muitas “vinte coisas”. Entre elas, vinte anos transcorridos no calendário artoniano, entre o resgate da deusa e sua época atual. Foram também 21 anos na vida real, desde a publicação original em 2004. E agora, seu retorno.

Aqui cabe uma confissão. Jogar novamente um evento passado, histórico, não me pareceu interessante — porque a deusa já está salva. Eu planejava um retorno à aventura original, uma história diferente referenciando a antiga jornada, levando novos grupos a explorar as masmorras por alguma outra razão. Mas acabei convencido do contrário pelos outros autores:

todos preferiam a clássica. Oferecer ao público a chance real de salvar a deusa. Melhor, tive que concordar.

Mas não se engane, não temos aqui apenas uma atualização de regras. As mudanças são bem mais profundas. Originalmente, a aventura começava no mínimo em 11º nível (afinal, apenas os maiores heróis de Arton poderiam cumprir a missão). Agora, como uma *Jornada Heroica*, exige ainda mais bravura: inicia em 1º nível, seguindo através de vinte masmorras, evoluindo seus personagens jogadores até o nível máximo. Uma saga do começo ao fim. Agradeçam a **Guilherme Dei Svaldi** pela ótima ideia.

A Libertação acontece no passado de Arton, que mudou bastante em duas décadas. Quatro divindades caíram, outras quatro ascenderam. Portanto, este tomo também inclui regras para devotos dos deuses antigos: Glórienn, Keenn, Ragnar, Tauron.

Ainda, por sugestão de **J.M. Trevisan**, uma comunidade planar inteira foi adicionada como base de operações. Antes, as vinte masmorras deviam ser vencidas uma após outra, sem descanso, sem meios para obter melhores equipamentos ou substituir heróis caídos. Agora, na paradisíaca Candeh’ssa, os personagens podem se recuperar e interagir com NPCs coloridos, talvez até concluir breves missões paralelas para melhorar suas chances no labirinto.

Meus agradecimentos à ajuda valiosa de **Maury “Shi Dark” Abreu** (mapas) e **Rogério Saladino** (fichas) na versão original. Esta versão contém novos e ótimos mapas de **José Cerqueira**.

Quanto a mecânicas de jogo, após nossa parceria divertida e bem-sucedida em *Ameaças de Arton*, o valeroso e perigoso **Rafael Dei Svaldi** também atua nesta produção como meu irmão de armas. Tenho ainda a honra de contar com a mesma equipe de suporte vitoriosa em *Ameaças*: **Camila Gamino** e seus aliados — **Daniel Duran**, **Gabriel Pitre**, **Lucas Redzard Felipetto**, **Momo Soares**, e **Thiago Trot**. Agradeço a todos pelo nobre ofício de não apenas transpor esta saga à era T20, mas também construir as fichas de criaturas e NPCs, sempre buscando os meios mais ~~sacanas~~ eficientes para causar TPK desafiar os jogadores.

A Libertação original teve ilustrações soberbas, em preto e branco. Elas retornam aqui. Mas para esta repaginação, também temos a sorte de contar com trabalhos à altura. **Pietro Antognioni**, depois de abri-lhantar *Ameaças de Arton* e *20Deuses*, retorna com sua arte incrível para essa missão.

Então aqui está. Outra vez, a deusa aguarda ser salva. Ela nunca se cansará. Valkaria ama vocês, aventureiros. Confia em vocês. Nós também.

— MARCELO CASSARO

UMA JORNADA EMOCIONANTE

A *Libertação de Valkaria* original foi publicada em 2004. Era uma época ancestral, em que os dinossauros andavam sobre a Terra e eu estava dando meus primeiros passos no mundo da produção editorial de RPG. Me lembro claramente de observar o sucesso de *Tormenta* de longe, com um misto de admiração e inveja. Mas não era inveja maldosa. Era uma inveja boa.

Ver que um cenário nacional estava abrindo caminho em um mercado relativamente novo no Brasil era empolgante. *Tormenta* e seus autores eram como irmãos mais velhos que serviam de exemplo para o que eu queria me tornar: um escritor de RPG.

Com o lançamento de *A Libertação*, *Tormenta* estava alcançando um novo marco, bem difícil de ser batido: a criação e publicação da maior aventura de RPG brasileira. Não era um feito pequeno e a resposta do público foi à altura. A saga para libertar a Deusa da estátua se tornou um momento histórico do cenário e encontrou um lugar especial no coração de muitos jogadores. Inúmeros grupos tomaram para si a missão de explorar a prisão de Valkaria, a deusa punida e transformada num enorme monumento de pedra, e passaram a vasculhar cada canto, enfrentar cada inimigo, alheios às surpresas mortais que cada deus do Panteão havia preparado. Vários destes intrépidos heróis pereceram diante dos perigos dos Vinte Desafios. Outros, entretanto, emergiram vitoriosos, Libertadores que agora carregavam consigo, além de grandes tesouros, histórias incríveis de camaradagem, superação e boas risadas ao redor da mesa. É bom lembrar aos que não fizeram parte desta jornada que terminar essa campanha não era um feito para um final de semana ou um mês. Era uma empreitada que durava, literalmente, anos. Grupos nasceram e terminaram na vida real enfrentando seu percurso.

Para além de sua importância no desenvolvimento da história de Arton, *A Libertação* representou também o fim de um ciclo de *Tormenta* e o início de outro: a mudança para a Jambô Editora. E, conforme *Tormenta* e seus autores se acostumavam com a nova casa, ainda mais oportunidades surgiram para novos colaboradores. Pessoas que também haviam se inspirado pela trajetória do cenário e da própria *Dragão Brasil*. Entre elas, estava eu.

Primeiro contribuí com regras — um dos meus fortes — depois tive espaço para acrescentar algumas

ideias criativas e de *lore* aqui e ali. Assim como os aventureiros que perseveravam tentando salvar a Deusa da Humanidade, aos poucos fui conquistando meu próprio espaço, e o que antes era um objeto distante de admiração, se tornou próximo e palpável.

E assim chegamos ao presente. Para o espanto dos descrentes e carregado pelos fãs através de financiamentos coletivos recordistas, vinte e cinco anos após seu nascimento, *Tormenta* consolidou-se como o maior universo de fantasia brasileiro. As comemorações de “um quarto de século de vida”, marcadas por lançamentos importantes como *Deuses de Arton* e *Heróis de Arton*, mereciam também o resgate de sua maior saga. Assim decidimos dar vida a uma nova edição de *A Libertação de Valkaria*. Não apenas uma republicação, porque isso seria simples demais, mas uma versão atualizada, com novas mecânicas, desafios e elementos que mantêm o espírito da aventura original ao mesmo tempo que modernizam sua história e a forma como é jogada.

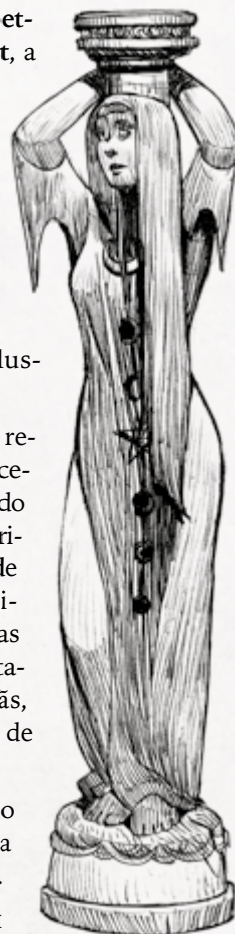
Para isso reunimos uma equipe incrível, composta pelas mesmas pessoas responsáveis pela criaturas de *Ameaças de Arton*, nossos fieis cavaleiros de regras, **Camila Gamino, Daniel Duran, Gabriel Pitre, Lucas Redzard Felipetto, Momo Soares e Thiago Trot**, a quem sou muito grato pelo empenho em transformar todas as nossas loucuras em números e palavras que fizessem sentido.

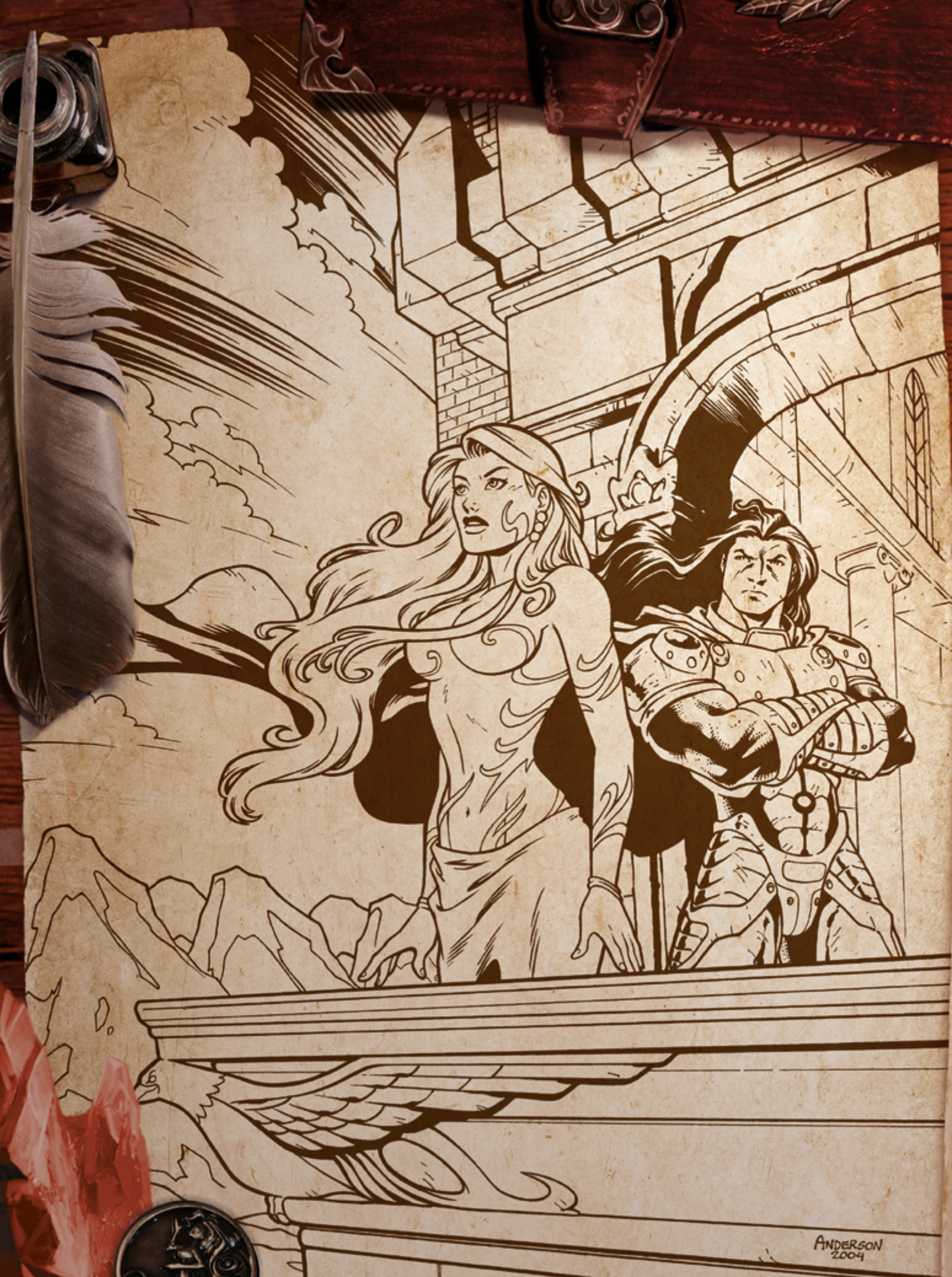
Agradeço também ao **Marcelo Cassaro** pela oportunidade de trabalhar neste clássico que é quase um filho para ele, e ao **Pietro Antognioni**, pelas novas ilustrações incríveis.

A Libertação de Valkaria, hoje, representa muitas coisas. É uma celebração dos 25 anos deste mundo incrível. É uma homenagem aos primeiros Libertadores que, através de seu carinho e apoio, não apenas livraram Valkaria de sua prisão, mas nos ajudaram a chegar onde estamos. E é um presente aos novos fãs, que não tiveram a oportunidade de jogar este clássico.

A Libertação é um passeio pelo passado de Arton e também uma jornada pela história deste mundo.

— RAFAEL DEI SVALDI





ANDERSON
2004

A Maior Ambição

A mão macia deslizava pelo mármore da sacada. Nenhuma rachadura, nenhuma falha. Nenhuma imperfeição, por mínima que fosse. Igual exatidão podia ser encontrada em cada parede, aposento ou objeto naquele palácio. A mesma simetria implacável.

Não apenas no palácio, mas também no mundo à volta. Ao longe, uma cadeia de montanhas exibia picos de mesma altura, a intervalos iguais. No céu de azul uniforme, nuvens idênticas corriam em velocidade constante e formações rígidas. Rios de margens retas e curvas exatas cortavam planícies de formas geométricas. Mesmo as árvores e suas folhas cresciam seguindo padrões rigorosos, exatos.

Contra o cenário correto de Ordine, sua forma esbelta e seminua parecia ainda mais deslocada, mais imperfeita. Espirais lilases dançando sem rumo sobre a pele rosada, imitando o movimento dos cabelos de mesma cor. Mesmo imóvel, mesmo observando a paisagem serena, ela parecia inquieta.

Khalmyr nunca entendeu o que a fazia tão linda. Claro, deusas sempre são belas, são a perfeição — e perfeição, ele bem sabia, é o objetivo final de todas as coisas. Glórienn era perfeição entre os elfos. Wynna, perfeição entre os gênios e fadas. Allihanna para os seres da natureza, e Tenebra entre suas criaturas da noite. Todas perfeitas. Todas belas.

Como alguém podia ser bela por sua imperfeição? Por suas falhas? Seus defeitos?

Como sua raça eleita poderia desejar alcançá-la, se não havia objetivo a alcançar? Como seguir regras que não existem? Tal anarquia, em uma criatura supostamente igual a ele, perturbava Khalmyr.

Mas lá estava ela. Nunca a mesma, mas sempre ela. Não o caos mutante e insuportável de Nimb, mas ainda diferente a cada olhar, a cada momento.

O Deus da Justiça chegou perto, a armadura exalando música metálica ao mover-se. Cruzou os braços. De todos no Panteão, era o único que parecia mais gentil de braços cruzados.

— Você sabia que seria apanhada. Castigada.

— Eu sabia que isso podia acontecer — Valkaria respondeu, sem tirar os olhos da paisagem.

— Achou que poderia conseguir? Que vocês três tomariam o Panteão com sua cria aberrante?

— Havia uma chance.

— Aqui não há “chances” — grunhiu Khalmyr, com evidente desprezo pela palavra.

— Ahn, perdão. Vivo esquecendo.

Ela virou-se e sentou na murada. Fitou o irmão deus com olhos que mudavam constantemente de cor.

— Como é estar sempre certo? — disse, em tom de acusação. — Jamais ter dúvidas sobre o que se deseja? Jamais chorar por um erro que cometeu, ou lamentar algo que não fez? Como consegue?

— Você gostaria de ser como eu? Por isso tentou usurpar minha liderança?

— Não! — ela gritou, então acrescentou insegura. — Não é nada disso...

— Então por quê?

Silêncio. Uma brisa de temperatura constante soprou. Valkaria não sentia frio, mas mesmo assim segurou os próprios ombros.

— Você conhece a história do sapo e o escorpião?

Khalmyr conhecia. Mas deixou a deusa falar assim mesmo.

— O escorpião queria atravessar o rio. Pediu ao sapo para fazer a travessia em suas costas. O sapo tinha medo de ser picado, mas pensou: se ele me matar, vou afundar e ele morrerá também. Certo de que não seria atacado, o sapo concordou.

— Então, no meio do caminho, o escorpião picou o sapo.

— Por quê?! — perguntou, enquanto o veneno agia e ele morria. — Agora vamos os dois morrer! Por que fez isso?

“E o escorpião respondeu: porque é a minha natureza.”

Khalmyr não precisava da parábola para entender. Ela era a Deusa da Ambição. A deusa de uma força, uma emoção, que impele todo ser senciente a alcançar o inalcançável. Qualidade nem sempre admirada — mas que deve, entretanto, ser respeitada. Talvez tanto quanto a ordem, o bem ou a vida.

Valkaria nunca seria verdadeiramente feliz. Sempre estaria em busca de algo que não tinha. Ou pior, algo que não podia ter. Como agora.

— Entendo que você seja assim — ele disse, em seu tom sempre grave. — Teria acontecido cedo ou tarde. Ambos sabíamos.

“Mas e quanto a eles?”

Khalmyr apontou com o olhar, de uma forma que apenas deuses podem, para além dos limites de seu reino. Para o mundo material, Arton. Vastas nações que prosperavam e guerreavam no continente sul, ainda populoso e civilizado naquela época.

— Por que fazê-los assim? Por que precisam passar pela mesma angústia, pelo mesmo martírio?

— Olhe para eles, Khalmyr — ela disse quase ofegante, soltando os braços, os olhos cheios de orgulho. — São indomáveis. Conquistadores. Invencíveis.

— As crias de Megalokk também eram. Tivemos que contê-las.

— Não creio! — a deusa vociferou, em tom de revolta. — Como pode compará-los a monstros? Não acredito que falha em ver a diferença!

— Ah, mas eu vejo diferença.

E desta vez Valkaria ficou surpresa, pois havia compaixão na voz de Khalmyr.

— Eles não são maus. Não são cruéis. Temem o desconhecido, mas mesmo assim o enfrentam. Aprendem com seus erros, mas não cessam de cometê-los. Contagiam os outros com sua energia. Têm vidas curtas, mas intensas. Não importa o que aconteça, nunca deixam de ser eles mesmos — mesmo sem saber quem, afinal, são. Pois não existe o humano perfeito.

“Incrível. Uma raça que nunca será perfeita, mas nunca desiste de tentar. Admiráveis, esses humanos. De todas, Valkaria, não pensei ser a mãe do povo dominante. Mas agora parece tão lógico...”

— Você os admira?! — sussurrou ela, incrédula. — Eu não fazia ideia...

— Admiro, sim. Mas também lamento por eles.

“Foram feitos à sua imagem. Eternos descontentes. Mesmo com a conquista do mundo, não vão descansar. Mesmo com a soberania sobre outras raças, não vão parar. E nunca, nunca vão encontrar felicidade verdadeira, conhecer realização, plenitude. Sua jornada nunca terá fim.”

— Lin-Wu diz que o importante não é o destino, mas sim a jornada — ela disse, orgulhosa de como o Deus Samurai também acolheu os humanos como seus eleitos, fez deles um povo de honra.

— Justamente! Uma jornada de desejos irrealizados, de anseios nunca satisfeitos. Não acha cruel? Fazer com que os mortais sofram como você sofre? É uma deusa, pode tolerar. Mas e eles?

Valkaria sorriu suave, sentindo o peito aquecido. Por alguma razão, era confortador saber que Khalmyr não tinha todas as respostas. Ele não entendia todas as coisas.

— É assim que me vê? Sempre infeliz? Algum tipo de eterna amaldiçoada?

A deusa tocou o rosto rígido de Khalmyr, sentindo uma estranha e inadequada piedade. Nem parecia ser ela prestes a receber o castigo divino.

— Seus dois parceiros serão afastados do Panteão para sempre — ele disse, como se lendo a mente de Valkaria. — Outros dois logo vão ascender para tomar seus lugares. Mas você não terá o mesmo fim.

— Não...? — espantou-se outra vez a deusa.

— Os humanos não merecem pagar pelo crime de sua criadora. Já sofrem o bastante, não serei eu a impingir-lhes mais tristeza. No entanto, deve ainda haver castigo.

“Você diz que humanos são movidos pelo desejo. Movidos pela busca, pela jornada. Pois que tenham uma busca. Um desafio. E quando esse desafio for vencido, você estará livre para retornar.”

De alguma forma, naquele momento, cada ser humano em Arton podia sentir um estranho entusiasmo enquanto Khalmyr explicava as regras e Valkaria ouvia com excitação crescente.

— Será transformada em pedra. Aprisionada na forma de uma grande estátua, em meio ao desolado continente norte. No coração do colosso, haverá um labirinto. O mais perigoso jamais pisado por mortais. Cada membro do Panteão — incluindo você e eu — contribuirá com seus próprios desafios.

Havia ainda uma série de outras regras, como o fato de que Valkaria não seria mais reconhecida ou lembrada em áreas distantes da estátua; seus clérigos e paladinos teriam poderes reduzidos; e também o próprio segredo do desafio, conhecido apenas pelo sumo-sacerdote da deusa. Mas nada importava. Quanto maiores as dificuldades, quanto mais obstáculos Khalmyr apresentava, mais a deusa brilhava de emoção.

— Tem certeza de que entendeu? — o Deus da Justiça sabia não ser correta uma reação tão feliz diante do que estava por vir.

— Sim! Claro que sim! Está colocando meu destino... minha vida... nas mãos deles!

— E isso não a preocupa.

— Como poderia?! Como, se agora tenho a certeza total de que serei salva?

— Como pode ter essa certeza?

— Confio neles! Foram feitos assim. Para nunca desistir. Superar qualquer coisa, não importa quão difícil.

— Levará muito tempo.

— Esperarei. De joelhos. Clamando por sua ajuda.

— Devotos oram aos deuses pela salvação. O contrário não é comum.

— Não são um povo comum.

Sem mais nada a dizer, Khalmyr sacou a espada Rhumnam. Valkaria recuou, assustada: mesmo com a confiança que tinha na própria salvação, o castigo não seria fácil de enfrentar. A amputação de sua divindade.

A deusa chorou. Suas lágrimas caíram em diversos pontos de Arton.

— Olhará por eles até minha volta? — pediu.

— Sim. Tem minha palavra.

— Então estou pronta.

Deu as costas a Khalmyr, pousando mãos trêmulas na sacada, e esperou pelo golpe. A espada riscou no ar um arco perfeito de luz, mas parou no meio do caminho. Khalmyr sentiu que a deusa condenada ainda tinha algo a dizer.

— Haverá, sim, um fim para a jornada.

“Os outros deuses querem adoração e admiração de seus povos. Querem que seus devotos sejam iguais a eles. Mas eu, Khalmyr, não quero que os humanos se ajoelhem para mim. Não quero que sejam iguais a mim.

“Quero que sejam melhores que eu. Melhores que nós.”

E nesse instante, fitando seu carrasco com o rabo dos olhos, acrescentou:

— Eu criei os humanos para que superem os deuses.

A espada terminou sua jornada.

Mas a jornada humana apenas começava.

INTRODUÇÃO

A *Libertação de Valkaria* é uma *Jornada Heroica*. Uma campanha formada por uma longa série de masmorras, sendo cada uma considerada uma aventura própria. Seus personagens iniciam como heróis iniciantes, de 1º nível, mas escolhidos pelo destino, provando aos deuses serem dignos do desafio. Seguem então conquistando um nível de experiência por masmorra, chegando ao nível 20 para a batalha final.

Este livro contém essas vinte masmorras, com seus mapas e perigos. Contém maneiras de adentrar o labirinto, e a premiação final para aqueles que o conquistam. Ainda assim, para jogar, são também necessários o livro básico *TORMENTA20* e seus acessórios *Ameaças de Arton* e *Guia de NPCs*.

Cada masmorra requer entre uma e três sessões para ser concluída, incluindo intervalos para descanso, investigação e obtenção de melhorias. Para grupos que jogam semanalmente, a campanha pode variar de seis meses a um ano, ou mais.

COMEÇANDO

A partir deste ponto, apenas mestres podem ler. **Considere zona proibida para jogadores.** Você não quer estragar surpresas e nem trapacear descobrindo segredos de antemão, certo? Certo?

Mestre, para conduzir esta aventura, você deve ler tudo até o final. Precisa também, claro, conhecer as regras de *T tormenta20* — mesmo quando quiser quebrá-las. Deve ainda separar ou copiar fichas de criaturas presentes no livro básico (em seu **CAPÍTULO 7: AMEAÇAS**), *Ameaças de Arton* e *Guia de NPCs* que porventura apareçam adiante, especialmente em tabelas de encontros aleatórios. Fichas para outras criaturas ou NPCs são apresentadas neste livro.

Você pode optar por mestrar *A Busca por Hennd Kalamar*, mais adiante, como uma introdução à campanha. Esta aventura curta coloca os jogadores em contato com Hennd Kalamar, o jovem sumo-sacerdote de Valkaria, responsável por recrutar heróis para salvar a deusa. Contudo, você pode começar de outras formas, sugeridas à frente, ou inventar algo novo e adequado para seu grupo.

NÍVEIS, ORIGENS, DEUSES

A campanha começa com aventureiros de 1º nível, sendo indicada para personagens novos, recém-criados. Inserir heróis de níveis mais altos em seu início, como *A Libertação* foi originalmente concebida em sua primeira edição, é possível, mas não recomendado. Nesse caso, caberá ao mestre reajustar os níveis de desafio em cada masmorra. Uma baita trabalhadeira!

Esta história acontece no passado de Arton, quase vinte anos antes da época atual de *T tormenta20*. Algumas origens regionais vistas no acessório *Atlas de Arton* também podem ser inadequadas, porque suas respectivas locações mudaram ou não existem ainda. Verifique a linha do tempo no *Atlas* e consulte o mestre. Talvez sua origem preferida ainda possa ser utilizada, com alguma explicação ou adaptação.

Também, quatro dos vinte deuses são diferentes. Não são permitidos devotos de Aharadak, Arsenal, Kallyadranoch ou Thwor — apenas seus antecessores Glórienn, Keenn, Ragnar e Tauron. Regras para essas antigas divindades são oferecidas mais adiante.

Exceto por estes casos, não há outras restrições para personagens jogadores.

HISTÓRICO DA CAMPANHA

Durante eras, os vinte deuses que formam o Panteão de Arton coexistiram em relativa harmonia. Foi assim até a Revolta dos Três, quando as divindades Valkaria, Tilliann e Kallyadranoch cometeram o pior dos crimes — criaram os lefeu, seres que se tornaram a Tormenta. Após o extermínio de tais aberrações (ou assim se pensava), os culposos foram detidos, capturados e punidos por Khalmyr, o Deus da Justiça.

Kallyadranoch foi profundamente enterrado em algum ponto secreto de Arton, e nunca mais lembrado — mesmo seu nome seria apagado da história por longos anos, tornando-se apenas O Terceiro. Tilliann, privado de seus poderes e de sua sanidade, poderia ser encontrado vagando nas ruas da capital como um mendigo louco. E Valkaria, Deusa da Ambição, recebeu o castigo mais peculiar. Foi transformada em uma gigantesca estátua, condenada a permanecer isolada em meio à vastidão continental.

Os séculos passaram, os deuses se voltaram para seus assuntos, o mundo dos mortais seguiu seu curso. No continente sul, Lamnor, conflitos entre reinos antigos resultaram na Grande Batalha. Os perdedores foram exilados e partiram para o norte em caravana, onde encontraram a estátua da deusa. Maravilhados, aceitaram suas boas-vindas. Ergueram a seus pés uma cidade formidável, que teria o mesmo nome da deusa e seria, no futuro, o centro da civilização — enquanto as terras nativas do sul eram arrasadas pela Aliança Negra dos goblinoides.

A partir da capital, os humanos exploraram o continente e formaram o Reinado, principal área povoada de Arton. Mas os clérigos da deusa perceberam logo que seus poderes desapareciam quando se afastavam demais da estátua — a própria Valkaria não era lembrada ou reconhecida além das fronteiras de Deheon, o reino-capital. Por longos anos ninguém soube a resposta para o mistério.

Ninguém exceto **Gellen Brightstaff**, então sumo-sacerdote de Valkaria. Pois apenas a ele foi confiado o segredo, o verdadeiro destino da amada deusa: erguendo imensos braços aos céus em busca de salvação, não estava apenas uma estátua — mas sim a própria Valkaria, prisioneira e indefesa! Em seu interior, encerrado em um semiplano, havia um labirinto tão vasto quanto mortal. No dia em que essa masmorra suprema fosse vencida, a deusa estaria livre. Valkaria teria sua glória restaurada e voltaria a ser celebrada em toda Arton.

Carregando o terrível fardo ao longo da vida, Brightstaff caiu doente e faleceu sem ver seu sonho realizado. Mas o segredo foi passado adiante para Hennd Kalamar, seu sucessor como o novo sumo-sacerdote. Embora ainda jovem, caberia a ele encontrar heróis valorosos para realizar a maior de todas as missões: a libertação de Valkaria.

SINOPSE DA CAMPANHA

Os heróis entram em contato com a verdade sobre a estátua de Valkaria e o labirinto em seu interior. Descubrem que, vencendo o labirinto, o desafio proposto há séculos por Khalmyr será vencido e a deusa estará livre.

Para isso, o primeiro obstáculo é descobrir como se chega ao Labirinto de Valkaria. Ainda que Arton seja um mundo povoado de aventureiros, raríssimas pessoas sabem sobre sua existência. Menos ainda foram capazes de adentrar o Labirinto, e ninguém nunca retornou. A entrada é possível apenas através de **Candeh'ssa**, comunidade planar fundada pelos deuses como auxílio aos futuros libertadores da deusa.

Dungeon Crawl

Esta é uma campanha sobre exploração de masmorras, não se engane quanto a isso. Apesar da enormidade de seu objetivo, você ainda vai perambular por corredores, derrotar monstros e pilhar tesouros. É o RPG em sua essência original, como quando foi criado, meio século atrás.

Mas o RPG mudou e seus jogadores também. Hoje, existem outros estilos de jogo, e nem todos os jogadores conhecem ou preferem este tipo de aventura. *A Libertação de Valkaria* vem também para mostrar que jogar assim ainda é muito divertido.

Desbrave as masmorras, descubra câmaras e sobreviva a armadilhas, como fizeram os veteranos. Valkaria, afinal, não conseguirá se salvar sozinha.

Uma vez no Labirinto, os heróis devem passar por vinte masmorras — cada uma forjada por um dos vinte deuses. As masmorras são habitadas por feras e monstros, e ficam cada vez mais desafiadoras. Algumas chegam a ser tão perigosas que a própria sobrevivência de seres vivos desprotegidos em seu interior é impossível. Este é, de fato, o mais perigoso labirinto visto por mortais.

Quando a última câmara é atingida e a deusa salva, os heróis são declarados **Os Libertadores**, conquistando seu lugar entre as maiores lendas do universo artoniano.

OS ANTIGOS DEUSES

As últimas duas décadas em Arton foram conturbadas. Entre as vinte divindades maiores originais, quatro caíram — mortas, ou privadas de seu status. Isso significa que, quando *A Libertação de Valkaria* acontece, nem todos os deuses vistos em *Tormenta20* estão disponíveis para personagens jogadores.

Aharadak, o Deus da Tormenta; Arsenal, o Deus da Guerra; Kallyadranoch, o Deus dos Dragões; e Thwor, o Deus dos Goblinoides ainda não ascenderam. Em vez deles, jogadores podem escolher ser devotos de seus antecessores: **Glórienn**, a Deusa dos Elfos e da Perfeição; **Keenn**, o antigo Deus da Guerra; **Ragnar**, o Deus da Morte dos Goblinoides; e **Tauron**, o Deus da Força e dos Minotauros.

GLÓRIENN

Glórienn é a deusa dos elfos. Diz-se que suas mãos trouxeram este povo a Arton em embarcações mágicas, antes mesmo da existência de quaisquer outros humanoides. Quando a cidade-estado Lenórienn ainda se erguia majestosa, a deusa era amplamente cultuada. Contudo, após a humilhação e quase aniquilação do povo élfico nas mãos dos goblinoides, muitos fiéis a abandonaram, culpando-a por falhar em evitar a tragédia. Antigas gravuras representam Glórienn como uma deslumbrante elfa de cabelos púrpuras; hoje, qualquer representação da deusa ressalta sua tristeza e suas lágrimas.



CRENÇAS E OBJETIVOS. Os elfos são a raça mais antiga e perfeita de Arton. São aquilo que os humanos sonham ser. Glórienn deve ser admirada e venerada por sua obra, não rejeitada por aqueles de pouca fé.

SÍMBOLO SAGRADO. Arco e flecha dourados.

CANALIZAR ENERGIA. Positiva.

ARMA PREFERIDA. Florete.

DEVOTOS. Elfos, apenas.

PODERES CONCEDIDOS. Arquearia de Outrora, Beleza Protetora, Centelha Mágica, Esgrima do Povo Ancestral, Vingança Élfica.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. Apenas elfos podem ser devotos de Glórienn (esta é uma exceção para a regra de que todos os deuses aceitam devotos humanos). Um devoto de Glórienn é também proibido de matar elfos, recusar ajudar elfos, e recusar missões para resgatar ou proteger relíquias élficas.

PODERES CONCEDIDOS

ARQUEARIA DE OUTRORA. Você recebe proficiência em arco longo. Além disso, você considera todos os arcos como armas preferidas de Glórienn e, se tiver a habilidade Golpe Divino, pode usá-la em ataques à distância com arcos.

BELEZA PROTETORA. Quando faz um teste de resistência ou de perícia para resistir a uma manobra de combate, você pode gastar 1 PM para somar o seu Carisma nesse teste.

ESGRIMA DO POVO ANCESTRAL. Você pode usar sua Destreza em vez de Força nos testes de ataque e rolagens de dano com espadas curtas, espadas longas e floretes. Se tiver Acuidade com Arma, em vez disso você recebe +1 em testes de ataque e rolagens de dano com estas armas.

VINGANÇA ÉLFICA. Você recebe +1d6 em rolagens de dano contra goblinoides (goblins, hobgoblins e bugbears) e duyshidakk.

KEENN

O violento Deus da Guerra, responsável por semear e fomentar diversos conflitos e batalhas sangrentas ao longo da história de Arton. Apesar de sua natureza destrutiva, é uma divindade popular, invocada por soldados, mercenários e guerreiros — e por diversas pessoas que querem destruir um inimigo.



Existe apenas uma certeza sobre Keenn — ele quer destruição. Quanto mais uma guerra se prolonga, quanto mais pessoas morrem em batalha, maior seu poder. Dizem que, em tempos de paz, Keenn caminha sobre Arton sussurrando intrigas entre reinos vizinhos e incitando novos conflitos. De fato, seus clérigos atuam como conselheiros em muitas nações, instigando regentes a resolver suas diferenças através da força.

CRENÇAS E OBJETIVOS. Reverenciar a guerra, pois a paz é para os fracos e covardes — apenas em batalhas podemos provar nosso valor. Nunca oferecer ou aceitar rendição e jamais demonstrar fraqueza ou temor. Persistir por meio de agressividade e conflito.

SÍMBOLO SAGRADO. Escudo cruzado por uma espada longa, um martelo de guerra e um machado de batalha.

CANALIZAR ENERGIA. Negativa.

ARMA PREFERIDA. Machado de batalha.

DEVOTOS. Anões, minotauros, bárbaros, guerreiros, lutadores, nobres.

PODERES CONCEDIDOS. Aura Bélica, Coragem Total, Cura Desafiadora, Desprezar Cura, Fúria Divina, Sede de Batalha.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. Devotos de Keenn não podem se negar a participar de uma luta ou impedir que ela aconteça. Também são proibidos de fugir de qualquer batalha — quando derrotados, aceitam a morte ou captura, mas nunca recuam. Por fim, nunca podem lançar magias de cura.

PODERES CONCEDIDOS

AURA BÉLICA. Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura belicosa com 9m de raio e que dura até o fim da cena. Cada criatura que entrar na aura ou começar seu próprio turno dentro dela deve fazer um teste de

Vontade (CD Car; criaturas com algum código de não violência, como devotos de Lena e Marah, recebem +5). Se falhar, deve fazer ao menos uma ação hostil, se puder, contra a criatura com quem tiver a categoria de atitude mais baixa (em caso de empate, a mais próxima entre elas). Uma criatura que passe no teste de Vontade percebe o que aconteceu e fica imune a este poder por um dia. ☹

CURA DESAFIADORA. Em seu apreço por violência pura, Keenn despreza poderes de cura. Devotos que usam tais magias o fazem desafiando abertamente a vontade de seu deus. Quando lança uma magia de cura, você pode gastar +2 PM para que isso não viole suas Obrigações & Restrições.

DESPREZAR CURA. Você recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano com armas e redução de dano 2. Esses valores aumentam em +1 para cada patamar além de iniciante. Entretanto, você não recupera pontos de vida por nenhum efeito, exceto descanso.

SEDE DE BATALHA. Se estiver em combate, você ganha 1 PM temporário no início de cada um de seus turnos. A cada cena, você pode ganhar um número máximo de pontos de mana com este poder igual ao seu nível. Para este poder, um “combate” é qualquer situação de violência real. Atacar um aliado em uma luta controlada não é um “combate”. Massacrar plebeus indefesos, sim.

RAGNAR

Antigo deus menor dos bugbears, Ragnar ascendeu como Deus da Morte dos Goblinoides após Tillian e o Terceiro serem expulsos do Panteão, e após a vitória da Aliança Negra em Lamnor tornou-se a principal divindade entre estes povos. O objetivo de Ragnar é dizimar os humanos, elfos e anões para vingar-se dos milênios de humilhação que estas raças impuseram aos seus goblinoides. Através de seu arauto, Thwor Khoshkothruk, a influência de Ragnar cresce a cada novo território conquistado.

Essa, contudo, é a crença dos povos goblinoides. Para os humanos, este posto pertence a Leen, a quem se devotam quanto aos domínios da morte, sem qualquer ligação com Thwor e as profecias que o tangenciam. Mesmo que sejam tratadas como divindades diferentes, Ragnar e Leen ocupam o mesmo papel e posição no Panteão, afinal, ainda são o mesmo deus.

CRENÇAS E OBJETIVOS. Promover a morte cruel e absoluta. Impedir o desenvolvimento e perpetuar a

brutalidade. Jamais negar a alguém o direito de uma morte definitiva. Devotar-se à ideia de que a vida é uma ilusão, um pesadelo, sendo a morte o verdadeiro despertar. Destruir os elfos, humanos e anões.

SÍMBOLO SAGRADO. Um círculo branco eclipsado por um círculo negro.

CANALIZAR ENERGIA. Negativa.

ARMA PREFERIDA. Maça.

DEVOTOS. Bugbears, goblins, hobgoblins, ogros, orcs, bárbaros, caçadores, guerreiros, ladinos.

PODERES CONCEDIDOS. Arma de Morte, Carícia Sombria, Fúria Divina, Olhar Amedrontador, Rejeição Divina, Toque da Ruína.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. Devotos de Ragnar não podem agir contra a morte; principalmente de elfos, humanos e anões, os maiores inimigos da Aliança Negra. Por conta disso, nunca podem causar dano não letal. Além disso, devotos especialmente malignos de Ragnar devem sacrificar uma vítima élfica, humana ou anã a seu deus todos os meses (não permitido para jogadores).

PODERES CONCEDIDOS

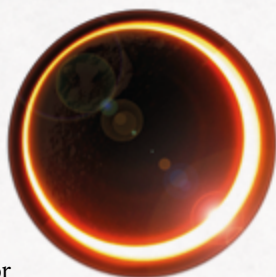
ARMA DE MORTE. Você pode gastar 1 PM para imbuir uma arma que estiver empunhando com energia sombria até o fim da cena. A arma causa +2 pontos de dano de trevas. Sempre que você reduzir um inimigo a 0 PV ou menos com a arma, esse bônus aumenta em +1 (aumento máximo limitado por sua Força). ☹

TOQUE DA RUÍNA. Você pode gastar 1 PM e uma ação padrão para causar 2d12 pontos de dano de trevas em uma criatura ou objeto em alcance de toque (Fort CD Sab reduz à metade). Um alvo reduzido a 0 PV ou menos vira pó e você recebe PV temporários em valor igual ao dano causado. Você pode aprender *Desintegrar* como uma magia divina. Se fizer isso, o custo dela diminui em -1 PM. ☹

TAURON

O Deus da Força é também o patrono dos minotauros. Corajoso e orgulhoso, Tauron representa dois conceitos que, à primeira vista, parecem opostos: a dominação dos fortes sobre os fracos e a proteção dos fracos pelos fortes.

CRENÇAS E OBJETIVOS. Venerar a força, a coragem e a determinação. Dominar os seres mansos e



dóceis do mundo e exigir seu tributo e servidão, mas também protegê-los — com sua vida, se necessário.

SÍMBOLO SAGRADO. Uma cabeça de touro em chamas.

CANALIZAR ENERGIA. Qualquer.

ARMA PREFERIDA. Machado de guerra.

DEVOTOS. Anões, elfos, medusas, minotauros, cavaleiros, guerreiros, lutadores, paladinos.

PODERES CONCEDIDOS. Coragem Total, Fúria Divina, Legião Tapistana, Músculos Divinos, Proteger os Fracos, Sangue de Ferro.

OBRIGAÇÕES E RESTRIÇÕES. Devotos de Tauron devem demonstrar coragem e honra em combate, jamais lutando contra um oponente em desvantagem numérica (não pode se beneficiar do bônus de flaquear) ou incapaz de lutar. Também não podem usar armas de ataque à distância e habilidades ofensivas com alcance maior que toque. Além disso, devem sempre manter sua palavra e nunca recusar um pedido de ajuda de uma criatura mais fraca (com ND igual ou inferior à metade do ND do próprio devoto).

Em regiões mais distantes de Arton, há outra obrigação para devotos de Tauron: encontrar e adotar uma criatura mais fraca (veja acima) e protegê-la pelo resto da vida ou até que ela supere sua força. O devoto jamais deve aceitar qualquer ajuda do seu protegido, assim como deve ser honrado e respeitado por ele.

PODERES CONCEDIDOS

LEGIÃO TAPISTANA. Você pode gastar uma ação completa e 2 PM para invocar 1d4+1 legionários em espaços desocupados em alcance curto. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer os legionários andarem (deslocamento 6m). Cada legionário fornece um bônus cumulativo de +2 na Defesa de um aliado adjacente. Cada vez que um ataque contra uma criatura defendida por um legionário erra, um dos legionários defendendo essa criatura desaparece. Os legionários têm For 3, Des 0, Defesa 19, 1 PV e falham automaticamente em qualquer teste de resistência ou oposto. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena. Os legionários não agem sem receber uma ordem. Usos criativos para capangas fora de combate ficam a critério do mestre. 🌀

MÚSCULOS DIVINOS. Você pode gastar 1 PM para receber +2 em Força por uma rodada.

PROTEGER OS FRACOS. Você pode gastar 2 PM para fornecer +2 na Defesa e em testes de resistência de um aliado em alcance curto até o fim da cena, ou até você usar esta habilidade novamente em outro aliado, o que acontecer primeiro.

A CIDADE SOB A DEUSA

Construída à volta da estátua da Deusa da Ambição, Valkaria não é apenas a maior e mais importante metrópole de Arton: ela é o marco zero do mundo civilizado, o centro político do Reinado. Capital de Deheon, reino de fronteira circular — pois seus limites foram demarcados justamente no ponto onde terminam os poderes dos clérigos de Valkaria.

A deusa representa o eterno dissabor que torna a raça humana tão especial, impelindo todos nós a evoluir, melhorar e desejar. Por esse motivo são os humanos que governam Arton, pois esse espírito aventureiro e conquistador não é tão poderoso em nenhum outro povo. A cidade de Valkaria simboliza, justamente, a soberania humana sobre Arton.

Em Valkaria vemos numerosos pontos únicos no mundo: o Palácio Imperial, onde ainda residem o Rei-Imperador Thormy e sua família; a sede do Protetorado do Reino, antigos aventureiros de elite do Reinado; a Arena Imperial, maior e mais famoso centro de jogos do mundo conhecido; Nitamu-ra, bairro étnico que reúne tamurianos após a ainda recente destruição de sua ilha natal; a Vila Élfica, maior concentração de elfos após a queda de Lenórienn, e mil outros lugares.

Posicionada no centro exato da capital do Reinado (na verdade, foi a capital que cresceu à sua volta), a estátua de Valkaria mede cerca de quinhentos metros de altura — sendo muito maior que qualquer construção ou estrutura edificada pela mão humana.

A estátua retrata uma mulher humana de joelhos, braços erguidos e olhos para o céu. Parece nua, com ondas e espirais de algum tipo serpenteando sobre a pele — essas mesmas ondas também presentes na arquitetura urbana. Os cabelos revoltos seguem o mesmo padrão. Conforme a hora do dia, a coloração da estátua vai do cinza-gelo ao dourado e lilás. É uma visão poderosa, ao mesmo tempo radiante, inspiradora e carregada de mistério.

Seu gesto e a expressão enigmática em seu rosto vêm desafiando estudiosos sem fim. Alguns lembram que, como Deusa da Ambição, ela olha ansiosa para algo que não pode ter, algo além do alcance de suas mãos — simbolizando o desejo humano de alcançar os céus. Outros sábios (geralmente de igrejas diferentes) suspeitam que a deusa na verdade pede socorro, suplicando aos demais deuses que olhem por seus filhos. E outros, otimistas, acreditam que Valkaria recebe seu povo de braços abertos e olhar emocionado.

A estátua de Valkaria impera
sobre a cidade homônima



Quase não há grandes estruturas diretamente sob a estátua, apenas vastos parques e avenidas. Talvez por intervenção da própria deusa, grama e árvores crescem normalmente sob sua sombra, mesmo em áreas que o sol nunca toca. Não há muros ou cercas, o acesso à estátua não é proibido ou restringido de qualquer forma. Qualquer pessoa pode se aproximar e tocá-la — na verdade, a tradição local diz que beijar os pés da deusa assegura sua bênção. Mesmo assim, clérigos e paladinos percorrem o local regularmente para evitar qualquer profanação ou vandalismo. Escaladas são proibidas, e criaturas voadoras serão convidadas a procurar outro lugar de pouso.

Todo o território sob a estátua (uma área com pelo menos 40km²) é considerado sagrado. Qualquer devoto da deusa que toca a estátua é imediatamente abençoado com um bônus de +1 em testes de perícia por 1 dia.

Magias lançadas sobre a estátua, ou usadas para revelar seus mistérios, não surtem efeito. Na verdade, qualquer tentativa de usar magia para violar a estátua exige do conjurador um teste de Vontade (CD 20 + custo em PM da magia). Em caso de falha, o conjurador sofre terríveis dores de cabeça e fica frustrado por 1d6 dias (essa condição não pode ser removida de nenhuma outra forma). Conta-se que o arquimago Talude teria sido vítima desse efeito após uma tentativa de desvendar magicamente os mistérios da estátua — história que parece divertir muito seu rival Vectorius.

Uma das construções próximas é o Palácio Imperial, onde reside a atual Família Real de Deheon. O palácio e suas terras ocupam grande parte da área santificada. Também encontramos aqui a sede do antigo Protetorado do Reino (dentro das dependências do Palácio Imperial) e o Templo-Mestre de Valkaria, que abriga o comando da ordem. Os mais importantes clérigos e paladinos da deusa podem ser encontrados aqui, mas — exceto pelo sumo-sacerdote — nenhum deles aceita a hipótese de que sua deusa seja prisioneira, muito menos a existência de um “labirinto secreto” dentro da estátua. Tentativas de exploração em busca desse labirinto são encaradas pelos clérigos como profanação.

A DEUSA SOBRE A CIDADE

Grandes eventos na história recente de Arton ainda não ocorreram. O Kishinauros repousa nas Sanguinárias, antes de seu ataque total contra o Reinado. O Dragão da Tormenta não despertou. A cataclísmica Flecha de Fogo não se abateu sobre Lamnor. A Guerra Artoniana não despedaçou os reinos.

Nesta época, Valkaria não é reconhecida como deusa em outras partes de Arton. Ainda assim, em Deheon,

nenhuma divindade é mais amada. Responsável pela eterna insatisfação e descontentamento dos seres humanos, outrora uma das mais importantes divindades de Arton, Valkaria concedeu aos humanos a ambição — seu maior defeito e também sua maior qualidade.

Assim, Valkaria é tida como a Deusa da Ambição, Aventura e Evolução. Patrona das grandes expedições, descobertas e conquistas da raça humana. Foi adequado, portanto, que os primeiros exploradores vindos de Lamnor encontrassem uma imensa estátua da deusa esperando para recebê-los em Arton.

Contudo, apesar de sua importância no Panteão de Arton, atualmente Valkaria tem influência muito menor que outrora: praticamente só existem seguidores da deusa na cidade de mesmo nome. Seus clérigos são raros e não gozam de grandes privilégios além das fronteiras de Deheon. Quanto mais distante da capital, menor a crença em Valkaria. Em outros reinos, muitos até duvidam que a deusa exista; para eles, Valkaria é apenas o nome da cidade que abriga a estátua.

Valkaria tem a aparência de uma mulher exuberante, perto de 26 anos, com cabelos longos. A estátua da cidade mostra a deusa seminua, com desenhos em lilás e dourado serpenteando sobre o belo corpo; nos templos, imagens menores mostram a deusa em poses e trajes diferentes — retratando o caráter de Valkaria, sempre descontente e sempre em mutação.

MOTIVAÇÕES. Valkaria não é considerada a Deusa da Ambição por acaso. Seu grande objetivo é levar os seres humanos, seus protegidos, à dominação total de Arton — e quaisquer outros mundos que existam. Mas hoje, quanto mais a raça humana avança, mais a deusa é esquecida...

Após a Revolta dos Três, o justo Khalmyr — por piedade aos milhares de seguidores da deusa — decretou que ela teria castigo mais brando: mesmo transformada em pedra, ainda foi permitido a ela conservar seu lugar no Panteão como deusa da humanidade e ser lembrada por seus seguidores, mas apenas nas proximidades da estátua. Os outros dois deuses, no entanto, foram totalmente esquecidos.

AVATAR. Quando andava sobre Arton, Valkaria surgia sempre como uma bela mulher humana — mas jamais usava duas vezes a mesma aparência. Contudo, não há registros de qualquer manifestação sua nos últimos séculos: como estátua, Valkaria não parece capaz de projetar uma forma avatar. Até onde se sabe.

RELAÇÕES. Embora tenha despertado a piedade e simpatia de muitos deuses, Valkaria ainda é uma prisioneira “cumprindo pena” por ordem de Khalmyr. Vive em estado de dormência, quase incapaz de se comunicar com os irmãos.

DEVOTOS DE VALKARIA

Valkaria é a Deusa da Ambição. Deusa daquilo que mais destaca a raça humana das demais — seu eterno descontentamento, sua interminável busca pela evolução, seu desejo de ir mais longe e voar mais alto. Ser humano é nunca estar satisfeito com aquilo que se é ou se tem.

Valkaria é também a Deusa da Aventura, aquela que impele os heróis a vencer desafios e atingir grandes objetivos. Sacerdotes de Valkaria são aqueles que melhor representam o clérigo aventureiro que acompanha grupos de heróis. Eles perdem parte de seus poderes quando viajam além das fronteiras de Deheon. Ainda assim, seu grande dever é justamente levar a palavra de Valkaria além desses limites, onde a deusa foi esquecida.

Quanto a seus paladinos, estão entre os mais obstinados de Arton, aqueles que mais exibem a determinação e espírito aventureiro da raça humana. Buscam aventura tão apaixonadamente quanto buscam justiça. Quanto maior o desafio, quanto maior a dificuldade da missão, maior será seu desejo de participar. Infelizmente, o paladino também perde parte de seus poderes quando ultrapassa as fronteiras de Deheon. E dessa forma ele demonstra sua bravura, aventurando-se em terras distantes mesmo quando isso reduz suas forças.

Clérigos e paladinos de Valkaria trazem no peitoral, escudo ou flâmula a imagem da estátua da deusa.

Devotos de Valkaria dentro de Candeh'ssa ou das masmorras não precisam seguir obrigações e restrições.

ENVOLVENDO OS HERÓIS

Os aventureiros podem participar da missão e tentar libertar a deusa de diversas formas:

- **A BUSCA POR HENND KALAMAR.** Esta aventura curta coloca os heróis em contato com Hennd Kalamar, o jovem sumo-sacerdote de Valkaria. Ele foi raptado por cultistas de Szzaas para ser sacrificado quando é salvo pelos aventureiros. Conhece a verdade sobre Valkaria, e tem consigo a *Lágrima de Valkaria* — possibilitando o acesso ao Labirinto. Esta é, com certeza, a melhor forma de envolver os heróis. Veja a p. 18.

- **ENCONTRO COM KALAMAR.** O encontro com o sacerdote pode ocorrer de outra maneira. Supõe-se que outro grupo de aventureiros salvou Hennd, mas ele não os considerou dignos e prosseguiu em sua busca. Mancando de uma perna (ferimento obtido durante o cativeiro), ele vaga pelo Reinado em busca de heróis valorosos para libertar a deusa.

Lágrimas de Valkaria ★

No momento de sua condenação, Valkaria tinha plena certeza de ser salva por seus filhos humanos e aventureiros. Mesmo assim, sabia que o castigo seria horrível; lágrimas correram sobre seu lindo rosto e caíram em Arton, na forma de pequenos cristais mágicos. Encontradas por membros da ordem, estas gemas sagradas de grande poder foram identificadas e transformadas em pingentes.

Uma *Lágrima de Valkaria*, quando usada por um devoto da deusa, permite que este consiga usar seus poderes normalmente além das fronteiras de Deheon. Por existirem poucas (1d8 peças conhecidas), são confiadas apenas aos maiores membros da ordem quando estes viajam em missões importantes. Ao longo dos anos, algumas foram roubadas, ou seus portadores assassinados: hoje, podem estar no pescoço de um mago maligno, ou em meio ao tesouro de um dragão.

Uma *Lágrima* também permite a um devoto da deusa lançar *Teletransporte* e *Viagem Planar*. Além disso, uma função da *Lágrima* praticamente desconhecida é permitir acesso a Candeh'ssa, onde está a Antecâmara do Desafio. Sua magia *Viagem Planar* pode ser empregada com essa finalidade. *Artefato*.

- **ENCONTRO COM TILLIANN.** Também castigado por participar da Revolta dos Três, este antigo deus foi transformado em um mendigo louco que pode ser encontrado nas ruas de Valkaria. Ele quase nunca se afasta da estátua, pois em meio à loucura às vezes se recorda do castigo imposto por Khalmir. Encontrando os heróis, Tilliann vocifera frases desconexas como “o momento chegou, ela precisa ser livre!” e entrega uma *Lágrima de Valkaria* que tem em seu poder.

- **O CHAMADO DE VALKARIA.** Uma abordagem direta. Acreditando que encontrou seus salvadores, uma imagem da própria deusa surge magicamente diante dos heróis e explica a situação. Um clérigo de Valkaria presente, ou um teste bem-sucedido de Religião (CD 20), confirma não se tratar de fraude. A deusa entrega ao grupo a *Lágrima de Valkaria* (ou, para uma aventura mais longa, apenas revela sua localização) e deseja boa sorte aos heróis.

A BUSCA POR HENND KALAMAR

O prólogo perfeito para uma campanha como esta: salvem o sumo-sacerdote de Valkaria!

Nesta aventura, os heróis têm a chance de salvar **Hennd Kalamar**, o jovem sumo-sacerdote de Valkaria e, com isso, obter uma *Lágrima de Valkaria* e acesso à cidade planar de Candeh'ssa.

Concluir esta aventura não concede um marco de nível, mas fornece outras recompensas úteis para os aventureiros em seus próximos desafios.

CENA 1

QUEM É HENND KALAMAR?

É uma manhã de sol, vocês são um grupo de aspirantes a aventureiros percorrendo as estradas de Deheon, em busca de sua primeira missão. Estão na região sul do reino, longe de qualquer povoado. A paisagem é monótona, composta por uma vasta planície pontilhada por pequenos bosques aqui e ali. O único marco que se destaca é o imponente Monte Palidor, a maior montanha do reino, erguendo-se alguns quilômetros ao sul como um dedo em riste em direção ao céu. Por um momento vocês pensam que será mais um dia sem incidentes, até que...

Peça aos jogadores um teste de Percepção. Aquele que tiver o melhor resultado é o primeiro a ver um homem ferido, a poucos metros de onde estão, emergindo em meio às folhagens de um bosque próximo. Ele parece assustado, mas sem forças para continuar correndo. Consegue apenas olhar para os aventureiros e balbuciar um pedido de ajuda antes de desmaiar.

Quando algum dos personagens se aproxima do homem, quatro figuras encapuzadas também surgem das folhagens, sem intenção de conversar.

CRIATURAS. Capanga sszzaazita x4 (p. 21)

Após o combate, os personagens podem acudir o homem ferido. Ele pode ser acordado imediatamente com um teste de Cura (CD 15) ou qualquer efeito que recupere pontos de vida. Se nada for feito, mesmo assim ele desperta em 2d10 minutos, ainda fraco mas fora de perigo, e capaz de conversar.

Aqui estão algumas perguntas específicas que os jogadores podem fazer:

• QUEM É VOCÊ?

"Me chamo Hillard. Sou acólito da Igreja de Valkaria, a serviço de Hennd Kalamar."

• QUEM É HENND KALAMAR?

"É o sumo-sacerdote de Valkaria. Fui enviado, com outro acólito, para recebê-lo ao fim de sua missão atual. Mas ele não apareceu no ponto de encontro."

• O QUE ACONTECEU COM VOCÊ?

"Quando o senhor Kalamar não veio, eu e meu colega fomos investigar. Descobrimos indícios de que ele havia sido capturado por sszzaazitas, como vítima para um sacrifício. Mas, antes de resgatá-lo, fomos descobertos. Consegui fugir, mas meu companheiro não teve a mesma sorte. Temo que tenha sido morto. Imploro que ajudem a salvar meu mestre. Sei que Valkaria os colocou em meu caminho por esse motivo."

• O QUE GANHAMOS SE AJUDARMOS?

"Não tenho nada para oferecer. Mas meu mestre é o sumo-sacerdote de Valkaria, pode providenciar recompensas dignas. Valkaria é generosa com heróis que provam seu valor."

• TUDO BEM, VAMOS AJUDAR. VOCÊ CONSEGUE NOS AUXILIAR NA MISSÃO DE ALGUMA FORMA?

"Estou muito ferido e ainda não sou um clérigo ordenado. Não sou capaz de lançar magias, nem consigo ajudar em combate. Mas posso tratar seus ferimentos." Hillard acompanha o grupo como um parceiro médico iniciante.

Quando o grupo não tem mais perguntas, Hillard indica o caminho para o covil sszzaazita, ou ele próprio guia os heróis caso tenha sido convencido a acompanhá-los. O covil fica na encosta do Monte Palidor, a pouco mais de um dia de viagem para o sul. Isso significa que, mesmo viajando rápido, os heróis provavelmente precisarão acampar antes de chegar ao destino.

CENA 2

EXPLORANDO A MONTANHA

Chegar até a montanha não é tarefa difícil. O terreno e clima não oferecem dificuldades, nem há muitas feras que representem perigo. Porém, o Monte Palidor é famoso por suas inúmeras cavernas e túneis naturais, usados como tocas por numerosas criaturas. Boatos mencionam até mesmo um ninho de dragão próximo ao topo.

Para a sorte dos aventureiros, não será necessário escalar tanto — mas mesmo a base da montanha oferece riscos. A entrada do covil é bem escondida e

Hillard não consegue fornecer uma localização exata. Será necessário vasculhar os arredores para prosseguir.

PROCURAR COVIL

ND 1

Os aventureiros estão procurando pelo covil dos cultistas em meio às cavernas do Monte Palidor.

OBJETIVO Encontrar a entrada do covil sszzaazita.

EFEITO O grupo deve acumular 5 sucessos na ação vasculhar. Para cada falha, cada personagem perde 1d6 pontos de vida ou 1 PM (à escolha de cada jogador). Essa perda representa cansaço, uso de habilidades e possíveis ferimentos causados por perigos variados, como espinhos, ataques de criaturas ou armadilhas.

VASCULHAR (INVESTIGAÇÃO, PERCEPÇÃO OU SOBREVIVÊNCIA, CD 15) Os personagens vasculham a área em busca de pistas do covil. Se Hillard estiver acompanhando o grupo, ele fornece +2 nos testes desta ação. Outras perícias também podem ser usadas, desde que o jogador consiga justificar e o mestre aprove. Cada perícia que não seja Investigação, Percepção ou Sobrevivência só pode ser usada uma vez durante a cena.

PROTEGER (LUTA OU PONTARIA, CD 15) O personagem usa suas habilidades para afastar criaturas perigosas, abrir caminho entre espinheiros, carregar peso ou qualquer outra coisa que alivie o fardo dos colegas. Se passar, na próxima vez em que um personagem falhar na ação vasculhar, ele pode escolher um personagem para não sofrer perda de PV ou PM (inclusive ele mesmo). Para cada 5 pontos em que o teste superar a CD, ele pode escolher mais um personagem a ser protegido.

Quando acumularem 5 sucessos em vasculhar, os heróis encontram uma caverna suspeita, com uma discreta serpente entalhada na entrada. Algo que passaria despercebido por qualquer um que não estivesse procurando especificamente por sszzaazitas.

CENA 3

ENIGMAS E ARMADILHAS

Após vasculhar a montanha, vocês encontram indícios que levam até um paredão de rocha nua. Diante dele, parcialmente oculta pela vegetação, está a estátua de pedra de uma mulher, próxima a um paredão de rocha. Tem uma das mãos estendida. Sobre ela há uma adaga.

Exceto pela estátua e indícios de que os cultistas de alguma forma entraram no paredão, não há nenhuma outra pista no local. Se um personagem observa a estátua com atenção, pode notar uma fenda nas costas da estátua. Na verdade, esse é um enigma no melhor estilo sszzaazita: para abrir a porta secreta, deve-se pegar a adaga na mão da estátua e inseri-la na fenda, de forma a representar uma traição contra a mulher usando a própria arma que ela ofertou.

Ao inserir a adaga na fenda, parte da parede se move revelando uma passagem. Mas, ao mesmo tempo, uma pequena agulha na adaga inocula veneno em quem resolveu o enigma. Esse veneno causa a perda de 1d4 PV; é uma substância fraca, quase inofensiva; apenas um aviso sobre como Sszzaas sempre tem uma armadilha preparada.

A intenção deste enigma é desafiar os jogadores, não os personagens. Não peça testes para decifrar, deixe-os fazer perguntas e interagir com a cena até que descubram. Apenas se houver impasse e ninguém tiver ideia de como prosseguir, permita testes de Inteligência ou perícias como Religião, Ladinagem e Investigação.

CENA 4

NO COVIL DA SERPENTE

Após desvendar o segredo para entrar no covil, vocês se deparam com uma série de túneis labirínticos, interrompidos por amplos aposentos com diversos propósitos. Alguns pontos são iluminados por tochas e velas e, por todo lugar, são visíveis ornamentos que remetem a serpentes.

Alguns locais são vigiados por servos de Sszzaas ou outras criaturas. Outros contêm armadilhas posicionadas contra intrusos desatentos.

A disposição e conteúdo dos aposentos são deixados intencionalmente vagos; o mestre é livre para estabelecer os detalhes do covil. Em todos os casos, para alcançar a câmara de sacrifício, o grupo enfrenta 1d4 encontros aleatórios (veja a tabela abaixo). Cada encontro é uma cena separada.

ENCONTROS NO COVIL	
1D6	ENCONTRO
1-3	Armadilha (veja abaixo)
4	Ninho de serpentes (veja a p. 20)
5	Depósito (veja a p. 20)
6	Guardas (veja a p. 20)

1-3) ARMADILHA

Sszzaas prega astúcia acima de tudo; seus devotos evitam combate direto sempre que possível, preferindo usar dispositivos mortais para fazer o trabalho sujo.

Role 1d4 para determinar o tipo de armadilha. Cada personagem tem direito a um teste de Investiga-

ção (CD indicada em cada armadilha). Se pelo menos um passar, a armadilha é encontrada e os personagens podem tentar desarmá-la. Se ninguém perceber a armadilha, ela se ativa normalmente.

1. AGULHA ENVENENADA 1 ponto de dano de perfuração, 1d12 PV por veneno; Reflexos CD 20 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1/4.

2. FOSSE CAMUFLADO Queda de 3m causa 2d6 pontos de dano de impacto (Atletismo CD 20 para escalar de volta); Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1/4.

3. VIROTE 1d10+2 pontos de dano de perfuração; Reflexos CD 20 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1/4.

4. LÂMINA NA PAREDE 2d6+5 pontos de dano de corte; Reflexos CD 20 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1/2.

4) NINHO DE SERPENTES

Consideradas sagradas para devotos de Sszzaas, serpentes são criadas tanto por reverência como para auxiliar na proteção do templo, além de produzir venenos que os sszzaazitas usam em suas armas. Esta câmara é um de seus vários criadouros. Contém 1d6 cascaéis (*Tormenta20*, p. 304) que não parecem felizes por ter seu território invadido por estranhos.

5) DEPÓSITO

Este aposento é utilizado pelos cultistas para guardar posses valiosas e outros itens úteis. Contém 1d4+2 bálsamos restauradores, 1d4 essências de mana e algumas outras riquezas (equivalente a um tesouro de ND 1; veja *Tormenta20*, p. 328).

6) GUARDAS

Este aposento é ocupado por 1d4 capangas sszzaazitas (p. 21). Trata-se de um dormitório, refeitório ou outro espaço comunal onde os cultistas permanecem quando não estão cumprindo tarefas. Eles não se encontram ativamente ocupados em proteger o covil, acreditando que as armadilhas podem cuidar de qualquer invasor — mas todos estão aptos a se defender. No início deste encontro os personagens podem fazer testes de Percepção (CD 20); se pelo menos um passar, pode ouvir os capangas conversando antes de adentrar o aposento, o que permite ao grupo se preparar para o combate iminente.

CENA 5

SACRIFÍCIOS VENENOSOS

Após algum tempo explorando os túneis do covil, vocês se deparam com uma câmara enorme, maior que todas as anteriores. Um cheiro acre preenche o lugar, tochas e velas fornecem iluminação suficiente para revelar todo o entorno.

Ao fundo há uma enorme estátua de pedra, retratando uma serpente gigante com seis olhos. Diante dela, um altar contendo um homem acorrentado, gritando de dor. Debruçado sobre ele, um ser humanoide esguio e escamado, entoando um cântico e empunhando uma adaga cerimonial.

Uma trupe de cultistas do Deus da Traição



Antes que vocês consigam fazer qualquer coisa, a adaga desce contra o peito do refém, matando-o instantaneamente. A figura reptiliana então se volta para os heróis, olhos arregalados de êxtase. Sua silhueta cresce, revelando um par de grandes asas coriáceas.

Lambendo o sangue da lâmina com uma língua bifurcada, o cultista sibila aos personagens:

“Apenas mais um sacrifício. Em breve, serei o mais poderoso de todos. Uma serpente devorando os ovos dos ninhos, despercebida e letal. Vocês, que ousam profanar meu ritual, que sabem dos segredos depositados aqui, serão os primeiros a provar do veneno com o qual o Grande Enganador me abençoou!”

Ele se retorce em posição de combate, e conclui:

“Venham! Tenham uma morte lenta e agonizante!”

CRIATURA. Viperdiss (p. 22).

Após o combate, os heróis podem investigar o ambiente e constatar que o homem sacrificado não é Kalamar, e sim outra vítima — talvez um camponês capturado em alguma aldeia nas vizinhanças. O sumo-sacerdote está em algum outro lugar, mantido cativo até o momento ideal.

Não é preciso procurar muito para encontrar uma alavanca atrás da estátua, que revela uma passagem secreta para a cela onde o sumo-sacerdote está acorrentado. As chaves de seus grilhões podem ser encontradas no corpo de Viperdiss.

EPÍLOGO

Acionar a alavanca revela uma passagem secreta que conduz a uma pequena cela. Em seu interior, vocês avistam um homem agrilhoado à parede, bastante ferido mas fora de risco. Ao avistá-los, ele ergue a cabeça e com um sorriso murmura:

“Graças à Deusa.”

Uma vez libertado, Hennd irá se apresenta aos aventureiros. Ele acredita que o envolvimento dos personagens em seu salvamento não foi obra do acaso, e que provavelmente está diante de potenciais libertadores. Ele revela o conhecimento proibido que guardou durante tanto tempo — a verdade sobre o cativeiro de Valkaria, e a única forma de salvá-la.

Hennd utiliza então sua *Lágrima de Valkaria* para transportar o grupo até a cidade planar de Candeh'ssa (veja a seguir).

Concluir esta aventura breve não oferece um marco de nível. No entanto, cada personagem recebe 1 Ponto Divino (veja p. 51).

NPCs & CRIATURAS

CULTISTAS DE SSZZAAS

Ser capaz de ludibriar os próprios deuses. Executar um plano de traição debaixo de seus narizes. Acabar banido, tornado mortal, e ainda recuperar sua posição como deus maior. Esse é o poder de Sszzaas. Esse é o domínio que seus devotos buscam.

O Grande Corruptor já provou ser o mais inteligente e ardiloso dos deuses. Mesmo Tanna-Toh não vence seu intelecto, mesmo Hyninn não supera seus esquemas, mesmo Kallyadranoch não iguala seu gênio. Os devotos sabem bem, não devem contar com sua piedade, ou mesmo sua retribuição por serviços prestados — como esperar algo assim do próprio Deus da Traição? O que esperam é conquistar sua admiração, espelhar sua argúcia e inclemência, merecer um lugar privilegiado em seu mundo. Um mundo onde os mais sagazes prosperam.

Assim, nem todos os devotos de Sszzaas são malignos. Mas quase todos são. E, entre estes, não há piores que os sszzaazitas.

Viperdiss é uma pessoa peculiar. Este meio-dragão, nascido ligado ao elemento terra, ouviu promessas do Deus da Traição e começou a fazer sacrifícios em seu nome. Sszzaas lhe prometeu poder, mas corrompendo o seu corpo e carne em troca. Quando encontrado pelos aventureiros, Viperdiss já tem inúmeros traços ofidios, como escamas verdes — que se misturam às originais, de dragão —, cabeça reptiliana, língua bifurcada e uma resistência ímpar a venenos.

Ainda que pareça poderoso, o cultista está acompanhado por capangas quase inexperientes, recém-iniciados nos ofícios em nome do Deus da Traição.

CAPANGA SSZZAAZITA

ND 1/4

Humanoide (humano) Médio 1/4

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +0

DEFESA 10, **FORT** -1, **REF** +2, **VON** +0, resistência a veneno +5

PONTOS DE VIDA 4

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Adaga +7 (1d4+2, 19, mais veneno).

À DISTÂNCIA Adaga +7 (1d4+2, 19, mais veneno).

VENENO Peçonha comum (Perde 1d12 pontos de vida, Fortitude CD 12 evita).

FOR 0, **DES** 2, **CON** 0, **INT** 1, **SAB** 0, **CAR** 0

PERÍCIAS Enganação +4.

EQUIPAMENTO Adaga, armadura de couro, peçonha comum x1d4. **TESOURO** Nenhum.

VIPERDISS

Monstro (Kallyanach) Médio

ND 1

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +3

DEFESA 14, **FORT** +5, **REF** +0, **VON** +11, redução de dano 5, resistência a veneno +5

PONTOS DE VIDA 40

DESLOCAMENTO 9m (6q), voo 9m (6q)

PONTOS DE MANA 22

CORPO A CORPO Adaga +7 (1d4+4, 19, mais veneno).

SERVOS DA SERPENTE (MOVIMENTO) Uma vez por cena, Viperdiss invoca 2d4 serpentes em espaços desocupados em alcance curto. Elas agem a partir da próxima rodada de Viperdiss, têm deslocamento 9m e podem gastar uma ação padrão para causar 1d6 pontos de dano de perfuração em uma criatura adjacente. As serpentes têm For -1, Des 2, Defesa nula (são acertadas automaticamente) e 1 PV. Falham automaticamente em qualquer teste oposto e desaparecem quando mortas ou ao fim da cena.

SOPRO (PADRÃO) Criaturas em um cone de 6m sofrem 1d12 pontos de dano de ácido (Ref CD 16 reduz à metade).

VENENO Peçonha comum (Perde 1d12 pontos de vida, Fortitude CD 15 evita).

MAGIAS Como um feiticeiro dracônico de ácido de 3º nível (CD 16, limite de PM 3).

- *Armadura Arcana (Reação, 2 PM)* Quando sofre um ataque, Viperdiss recebe +5 na Defesa contra esse ataque.
- *Jato Corrosivo (Padrão, 2 PM)* Viperdiss projeta uma linha corrosiva de 9m. Criaturas nessa área sofrem 4d6 pontos de dano de ácido, enquanto construtos e objetos soltos sofrem 4d6+4 pontos de dano (Ref reduz à metade).
- *Primor Atlético (Movimento, 2 PM)* Viperdiss salta e pousa em alcance corpo a corpo de uma criatura em alcance curto. Se fizer um ataque corpo a corpo contra essa criatura neste turno, recebe os benefícios e penalidades de uma investida e causa um dado extra de dano do mesmo tipo com este ataque.
- *Raio do Enfraquecimento (Padrão, 1 PM)* Uma criatura em alcance curto fica fatigada (Fort reduz para vulnerável).

FOR 1, DES 2, CON 1, INT 4, SAB 1, CAR 2

PERÍCIAS Enganação +6, Misticismo +6, Religião +3.

EQUIPAMENTO Adaga, essência de mana, peçonha comum x1d4. **TESOURO** Padrão.

HENND KALAMAR, SUMO-SACERDOTE DE VALKARIA

Os clérigos de Valkaria sofreram com a morte repentina de Gellen Brighstaff, seu sumo-sacerdote. No entanto, sabendo do destino que se aproximava, Gellen havia começado a treinar um sucessor.

Hennd Kalamar, filho de Haggen Kalamar, foi o escolhido. Desde a infância estava destinado a suceder Gellen. O futuro sumo-sacerdote de Valkaria foi levado à Caverna do Saber, em Yudennach, para receber do Helladarion — o artefato que tudo sabe — a notícia destinada apenas ao clérigo máximo da deusa: Valkaria cometeu um crime indizível e foi transformada em pedra, como se encontra até hoje.

Hennd partiu da capital de Deheon sozinho, em viagem de autoconhecimento em busca de sua fé. Durante a jornada, recebeu a revelação de que seria um dos responsáveis pela libertação da deusa. Para tanto deveria encontrar uma *Lágrima de Valkaria*, um poderoso artefato em forma de pingente, feito com uma lágrima derramada pela deusa no momento de sua condenação.

Apesar das dificuldades, Hennd conseguiu resgatar o item. Mas ao final da missão estava cansado e ferido. Ainda, não sabia que seus movimentos estavam sendo vigiados por um grupo de sszzaazitas. Os fervorosos cultistas do Deus da Intriga aproveitaram para abduzir o jovem, no intuito de oferecê-lo como sacrifício a Sszzaas, recém-readmitido no Panteão. Eles o capturaram e levaram a um covil secreto.

Kalamar foi salvo dos cultistas por um grupo de aventureiros. No entanto, devido a um ferimento sofrido no cativeiro, Hennd mancaria para sempre — como lembrança do sacrifício que fez por sua deusa. Assim, o jovem clérigo continuou sua peregrinação em busca de heróis para salvar Valkaria.

É provável que Kalamar acompanhe os aventureiros em sua exploração do Labirinto. Caso isso ocorra, atua como um parceiro iniciante. Ele também substituirá o clérigo Shaldir no papel de explicar a natureza do Labirinto (veja na p. 46) para os personagens quando chegar a hora.

♥ Aventuras, heroísmo, batatas valkarianas.

♣ Responsabilidade, tirania, devotos de Sszzaas.

ÚLTIMA DEMANDA. O grande objetivo de Hennd Kalamar é libertar Valkaria de sua prisão. Como tal, ele deseja acompanhar o grupo nas incursões às vinte masmorras. Quando atingem a última masmorra, seu objetivo estará quase concluído e sua motivação será maior que nunca.

HENND KALAMAR

Humanoide (humano) Médio

ND 2

INICIATIVA +3, **PERCEPÇÃO** +7

DEFESA 17, **FORT** +7, **REF** +2, **VON** +13, imunidade a medo

PONTOS DE VIDA 44

DESLOCAMENTO 7,5m (5q)

PONTOS DE MANA 18

CORPO A CORPO Maça +10 (1d6+1).

ALMEJAR O IMPOSSÍVEL Quando Hennd Kalamar faz um teste de perícia, um resultado 19 ou 20 no dado é sempre um sucesso, não importando o valor a ser alcançado.

FERIMENTO PERMANENTE Durante seu aprisionamento por cultistas de Sszzaas, Hennd teve sua perna lesionada, fazendo-o mancar. Ele não pode correr ou fazer investidas, e seu deslocamento é reduzido em -1,5m (já contabilizado).

PROTEÇÃO DIVINA Como sumo-sacerdote, Hennd passa automaticamente em testes de resistência contra magias divinas lançadas por devotos de Valkaria.

PUNIÇÃO DIVINA (PADRÃO) Hennd cancela magias divinas e poderes concedidos de um devoto de sua divindade em sua linha de visão (Von CD 19 evita, e o devoto não pode mais ser punido por 24 horas). A punição pode ser revertida com uma ação padrão de Hennd ou uma missão sagrada realizada como parte de um rito (veja Religião em *Tormenta20*, p. 122).

MAGIAS Como um clérigo de 3º nível (CD 19, limite de PM 3).

- *Bênção (Padrão, 1 PM)* Aliados em alcance curto recebem +1 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 3 PM)* Uma criatura adjacente cura 4d8+4 PV.
- *Escudo da Fé (Reação, 1 PM)* Uma criatura em alcance curto recebe +2 na Defesa por 1 turno.
- *Orientação (Padrão, 1 PM)* Em seu próximo teste de perícia em até 1 rodada, uma criatura em alcance curto pode rolar dois dados e ficar com o melhor resultado.
- *Proteção Divina (Padrão, 1 PM)* Uma criatura adjacente recebe +2 em testes de resistência até o fim da cena.

FOR 1, DES 1, CON 2, INT 1, SAB 3, CAR 3

PERÍCIAS Diplomacia +7, Misticismo +5, Religião +7.

EQUIPAMENTO Maça certaíra, mochila de aventureiro, símbolo sagrado de Valkaria, traje de viajante. **TESOURO** Padrão.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Hennd Kalamar funciona como um parceiro iniciante que não conta para o limite de parceiros. Fornece +2 em testes de perícia para obter informações sobre as masmorras (como testes para descobrir o Agrado aos Deuses). Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para curar 2d8+2 PV de uma criatura adjacente.

LEAL (4 A 6 PA). Muda para parceiro veterano. O bônus em testes aumenta para +5 e você pode gastar 6 PM para curar 2d8+2 PV de criaturas à sua escolha em alcance curto.

ÍNTIMO (7 PA). Muda para parceiro mestre. Além dos benefícios anteriores, você pode lançar as magias *Círculo da Restauração*, *Heroísmo* e *Libertação*.



Hennd Kalamar,
jovem sumo-sacerdote
da Deusa da Ambição

Afinidade

A descrição e ficha de Hennd Kalamar vistas aqui apresentam estatísticas exclusivas desta campanha. Veja adiante em Pontos de Afinidade (p. 35) para saber mais.



CANDEH'SSA, REFÚGIO DOS HERÓIS

Candeh'ssa é sem igual. Claro, o mesmo pode ser afirmado sobre grande parte das cidades de Arton, cada qual com suas peculiaridades fantásticas entre pairar nas nuvens, erguer torres mágicas impossíveis, ocupar a carcaça de um monstro, sediar a maior ordem de cavaleiros, ou cercar uma estátua gigantesca. Mas esta comunidade planar e sua origem são, de fato, únicas na Criação.

Assentada em um semiplano — de forma similar à Grande Academia Arcana —, Candeh'ssa foi erigida por divindades aliadas de Valkaria, como uma oferta de clemência para a deusa cativa, com o grande propósito de prover alento aos futuros Libertadores. Enquanto o próprio Labirinto foi ocupado por monstros e outros adversários terríveis, Candeh'ssa também seria povoada por seres criteriosamente escolhidos pelos deuses, mas com missões muito mais afáveis. Caberia a esses gentis hospedeiros preparar os heróis antes da jornada, e também durante os intervalos entre uma masmorra e a seguinte, providenciando o suporte de que precisassem.

Moldada por vontade divina, a cidade tomaria forma não muito tempo após o cativo da deusa, no ano 633. Transcorreriam quase oito séculos até seus campeões prometidos enfim chegarem, guiados pelo sumo-sacerdote Hennd Kalamar, ou apenas pelo destino. Durante esse tempo o lugar se transformaria muitas vezes, buscando cada vez mais não apenas o conforto e felicidade de seus habitantes, mas também sua preparação mais perfeita para quando o evento sagrado ocorrer.

CLIMA E TERRENO

Os céus em Candeh'ssa são lilases, tomados por longas nuvens douradas, espiralando calmas. Impossível não reconhecer o mesmo padrão estético presente na estátua de Valkaria e na arquitetura da maior metrópole do Reinado — muitos, inclusive, acreditam que o semiplano se encontra em algum domínio etéreo dentro do próprio colosso. Não existe sol visível, mas a abóbada celeste é luminosa durante

o dia, aquecida no alvorecer e crepúsculo, e escura pontilhada de estrelas à noite, em ciclos com a mesma duração daqueles vistos em Arton.

Sob esse firmamento peculiar, Candeh'ssa é tomada quase em sua totalidade por colinas baixas de fácil travessia, forradas de grama e silvedos púrpuras, brilhantes. Árvores isoladas e bosques na mesma cor violácea pontilham as encostas, cruzados por numerosos riachos calmos e límpidos, que não nascem nem deságuam em parte alguma — apenas correm por toda a região em circuitos impossíveis, perpétuos. O clima é primaveril, alternando brisa agradável e chuvas refrescantes. Curioso notar que quase toda a vegetação — até mesmo as árvores — é florida com rosas, em muitas cores e tamanhos, existindo aquelas grandes como repolhos ou minúsculas como trevos. Como ocorre em outros semiplanos, cruzar sua fronteira limítrofe apenas transporta você de volta para o lado oposto — um atalho rotineiramente usado pelos locais para alcançar os pontos mais distantes.

A cidade propriamente dita é formada por várias grandes edificações e assentamentos, separados por amplas extensões gramadas, e conectados por ruas, pontes e escadarias pavimentadas com basalto. Qualquer localidade pode ser alcançada por meio de uma caminhada breve; a tradição local sugere que sempre se consiga alguma companhia para uma boa conversa durante tais andanças, desfrutando a natureza.

O centro de Candeh'ssa é marcado por uma réplica da estátua de Valkaria — muitíssimo menor que a original, mas ainda assomando bons trinta metros de altura. A deusa repousa em um amplo pedestal no centro de um lago, onde começam/terminam alguns riachos. Toda a área em volta da estátua é como uma ilha artificial sobre o lago, repleta de jardins floridos e acessível por três grandes pontes, altas o bastante para permitir navegação por baixo. O pedestal é também onde se encontra a entrada para a Antecâmara do Desafio, sendo aqui o ponto de partida para todas as expedições ao Labirinto.

Numerosas residências, comércios e outros pontos de interesse acomodam-se às margens do lago, desfrutando a vista da estátua sobre as águas. Aqui é onde os aventureiros devem realizar a maior parte de suas interações.

A estátua de Valkaria
no centro de Candeh'ssa
marca a entrada para a
Antecâmara do Desafio

EXPLORANDO CANDEH'SSA

Durante suas estadias em Candeh'ssa, os personagens podem explorar a cidade e interagir com seus habitantes. Entre cada visita à masmorra, cada personagem pode realizar duas ações de interlúdio diferentes entre as seguir (você pode interagir e visitar, por exemplo, mas não interagir duas vezes).

INTERAGIR. Você conversa ou faz outras atividades com um NPC (p. 35) para ganhar Pontos de Afinidade.

VISITAR. Você passa tempo considerável em um estabelecimento (p. 28), o que permite utilizar seus serviços, como compra e venda de itens, e honraria (caso já tenha a conquistado).

TREINAR. Você treina para melhorar suas capacidades (veja *Tormenta20*, p. 277).

FABRICAR. Esta ação fornece 10 dias ou 2 semanas para fabricar itens. Para itens que exigem um mês, você pode pausar o progresso para ser retomado no próximo intervalo.

INVESTIGAR. Buscar informações sobre as próximas masmorras é fundamental para o sucesso da aventura! Você faz um teste de Investigação (ou outra perícia que consiga justificar) contra CD 20 + o nível da próxima masmorra. Se passar, recebe um fragmento de informação sobre ela.

Estas ações representam a principal atividade de cada personagem em cada repouso, mas não ocupam 100% de seu tempo. Os personagens ainda podem interagir com NPCs (mas não tão profundamente a ponto de ganhar Pontos de Afinidade) e realizar outras ações simples e rápidas.

POPULAÇÃO

Muitos habitantes das masmorras estão ali como punição por desagradar aos deuses, condenados a vagar até seu embate contra os heróis. Mas aqueles vivendo em Candeh'ssa, pelo contrário, são almas recompensadas com pós-vidas tranquilas, plenas de realização, por bons serviços prestados às suas divindades. Ou ainda, devotos que insistem em continuar a serviço de seus deuses, usando o melhor de seus talentos.

Grande parte da população é formada por qareen, o povo mais generoso e pres-



Repouso e Mais

Candeh'ssa não existia na *Libertação* original. Assim que os personagens entravam no Labirinto, estavam presos até terminar. Ou desistir e fugir. Ou morrer.

Claro, a saga para libertar Valkaria sempre teve o objetivo de ser difícil, realmente dura — com riscos reais de TPK. Exceto por uma recuperação mágica no fim de cada masmorra, não havia meios de repouso seguro, reabastecimento de inventário ou melhoria de equipamentos — exceto aqueles encontrados no local. Ainda, subir de nível acontecia como algo instantâneo, automático. Poderes novos, magias novas, obtidos de parte alguma. Como em videogames, com uma musiquinha feliz.

Personagens jogando a campanha ficavam comprometidos, não havendo pausa para outras

aventuras ou missões paralelas. Ainda, não havia forma oficial de substituir um herói caído, exigindo grande malabarismo do mestre para não deixar um jogador de fora quando o seu personagem morria.

Candeh'ssa vem resolver todos esses problemas e mais. Embora ainda não seja permitido deixar a cidade entre uma masmorra e outra, a estância planar pode prover tudo de que precisam para descansar, curar-se, adquirir novos equipamentos, treinar novos poderes e magias, até encontrar breves missões secundárias para uma mudança de clima.

Mais que apenas enriquecer a aventura, o Refúgio dos Heróis seguirá existindo após sua conclusão — não apenas para aqueles que buscam acessar as masmorras, mas também como ponto de parada para outras jornadas planares.

tativo no universo, quase todos extremamente honrados com tal encargo. Muitos outros são suraggel, de ascendências relacionadas aos deuses patronos da cidade. Contudo, seres de praticamente todas as raças existem aqui.

Por serem destinados a servir aos Libertadores, muitos buscam aprimorar suas artes e perícias a níveis altíssimos, para quando essas habilidades forem exigidas. Como resultado, alguns dos melhores artífices, curandeiros, ferreiros, boticários, professores, até dançarinos e taverneiros que já viveram (e morreram) em Arton estão agora aqui. Dizem que, quando você é competente demais em seu ofício, talvez tenha o privilégio de ser fulminado por um deus para renascer em Candeh'ssa. Claro, é apenas uma piada. Ou não.

Ainda que muitos adotem rotinas de treino rigoroso, a vida tem sido tranquila e sem incidentes nos últimos oitocentos anos. Todos são vizinhos cordiais e sem segredos — quaisquer desavenças já foram resolvidas há séculos. Relacionamento começam e terminam sem ressentimentos; exceto por aqueles sem nenhum interesse no assunto, praticamente todos na cidade foram parceiros de todos em algum momento da pós-vida. Mas nunca por tempo demais; dizem que Valkaria prefere assim, sempre abençoando novas uniões, por breves que sejam.

Por outro lado, embora não exista inimizade, com certeza existe rivalidade: cada local acredita ser o melhor em sua especialidade, o mais digno de atender aos campeões de Valkaria. Assim que os aventureiros

chegam, são logo assediados por aqueles que buscam servi-los. A cidade inicia uma grande competição pelo favoritismo dos heróis, não medindo esforços para oferecer as melhores acomodações, os melhores pratos, o melhor equipamento e entretenimento — alguns até recorrendo a difamações, sabotagens inofensivas, sedução e outros meios!

Fazer amizade com os locais será simples: embora ainda não conhecidos como indivíduos, os personagens são praticamente celebridades locais, vistos como heróis. Comerciantes vão tratá-los como clientes de longa data, taverneiros oferecem as melhores mesas e bebidas, transeuntes os observam com olhos brilhantes de admiração. De fato, alguns acalentam o sonho secreto de “ser notado” por um Libertador, tornar-se alguém próximo ou algo mais.

Não faltam também, em Candeh'ssa, aqueles que ambicionam fazer parte do próprio grupo. Muitos aqui são aventureiros de prontidão, preparados para substituir eventuais heróis caídos, caso alguma fatalidade aconteça. Esta é a oportunidade para que jogadores construam novos personagens caso percam os seus.

Todos os personagens recebem +2 em Diplomacia, Enganação e Intimidação. A categoria de atitude para a maioria dos NPCs sempre inicia amistosa, jamais chegando a hostil — por piores que sejam as ações dos personagens ou os resultados de seus testes de perícia. Abusos extremos contra os locais, contudo, correm o risco de aborrecer os próprios deuses (potencialmente zerando Pontos Divinos ganhos até aqui).

ESTABELECIMENTOS

Candeh'ssa conta com uma variedade de estabelecimentos que oferecem os mais diversos serviços, como tavernas, boticários e templos. Estes lugares estarão sempre acessíveis aos aventureiros, a qualquer hora do dia e noite — afinal, enquanto estiverem aqui, serão praticamente os únicos clientes.

COMÉRCIO. Todos os itens, serviços e melhorias descritos no livro básico estão disponíveis em estabelecimentos específicos de Candeh'ssa, por seu preço padrão. A critério do mestre, aqui podem ser encontrados também outros itens e serviços, incluindo aqueles descritos em suplementos.

Os habitantes locais são cheios de boa vontade e jamais tentam tirar vantagem dos aventureiros, mas todos são também proibidos pelos deuses de conceder vantagens injustas — afinal, os heróis estão passando por um teste. A competição local pela preferência dos campeões não muda isso. Mesmo levando em conta que eles lutam para salvar a deusa, não recebem itens e serviços de graça, nem descontos. Por outro lado, será simples vender ou trocar quaisquer tesouros obtidos no Labirinto pelo valor padrão (metade do preço).

Tentativas de barganha com Diplomacia são sempre rejeitadas, com muito embaraço. Contudo, é possível “barganhar” usando a perícia Religião, argumentando que esta ou aquela divindade ficaria satisfeita, ou faria vista grossa para um pequeno delito em nome de um objetivo maior. Neste caso, apenas substitua a perícia.

Habilidades que melhoram preços, contudo, funcionam normalmente; os deuses não negam aos aventureiros o uso de seus talentos.

SERVIÇOS E HONRARIAS. Cada estabelecimento tem uma lista de serviços regulares, oferecidos a qualquer um com tibiares suficientes; e uma honraria, um serviço exclusivo para os aventureiros, fornecido em quantidades limitadas.

Para ter acesso a determinada honraria, primeiro os aventureiros precisam concluir com sucesso uma missão (veja “Aventuras Sem Fim!”, p. 33) para o estabelecimento correspondente. Uma vez que obtenham acesso, a honraria pode ser usada por qualquer membro do grupo.

Cada personagem pode se beneficiar de apenas uma honraria por vez, e cada estabelecimento só fornece sua honraria a um personagem por vez. O efeito dura até que o personagem deixe uma masmorra (itens concedidos como parte da honraria são devolvidos magicamente ao estabelecimento).

ANTIQUÁRIO

PARA ITENS MÁGICOS

Esse pequeno chalé de madeira tem um ar misterioso e simpático, com grandes janelas de vidro pontilhado colorido e um pergolado coberto por rosas minúsculas na entrada. Seu interior exhibe um salão apinhado de estantes contendo todo tipo de item, mágico ou não. Durante o dia é possível encontrar **Ashtad**, sentada na sacada, geralmente lendo; e durante a noite **Khordad** cuida do lugar, iluminado à luz de velas.

SERVIÇOS. Compra e venda de acessórios mágicos. Sempre que um personagem procura um acessório específico, role sua disponibilidade (veja o quadro da página ao lado). A chance é de 75% para acessórios menores, 50% para acessórios médios e 25% para acessórios maiores.

HONRARIAS. Você recebe um acessório mágico menor (caso seja um personagem de patamar veterano), médio (campeão) ou maior (lenda) à sua escolha.

ARENA

PARA AQUISIÇÃO DE PODERES DE COMBATE

Este anfiteatro é um lugar para combatentes testarem seus talentos e ganharem algum dinheiro. A grande campeã, **Caliandre**, está sempre pronta para lutar de forma amistosa, trazendo à tona as habilidades dos personagens. Também é possível encontrar aqui o minotauro **Juno**, antigo gladiador de Tapista; e **Martin**, que em vida era um mercenário em Portsmouth. Os combates reúnem espectadores de Candeh'ssa, ansiosos para ver os heróis lutando, em confrontos (quase) nunca mortais. Combates contra criaturas ou viajantes planares às vezes acontecem na arena (veja o quadro ao lado).

SERVIÇOS. Uma vez por repouso em Candeh'ssa, cada personagem pode participar de um combate na arena e fazer uma aposta em tibiares. Seu desempenho em combate é representado com um teste de Luta:

- *9 ou menos.* Perde toda a quantia apostada.
- *10 a 14.* Recebe metade da quantia apostada.
- *15 a 19.* Recebe toda a quantia apostada.
- *20 a 29.* Recebe o dobro da quantia apostada.
- *30 ou mais.* Recebe o triplo da quantia apostada.

Um personagem também pode apostar em uma luta como expectador, sem participar dela. Neste caso, use Jogatina.

HONRARIAS. Você recebe um poder de combate à sua escolha.

BIBLIOTECA

PARA PESQUISAS, AQUISIÇÃO
DE PODERES E MAGIAS ARCANAS

Essa construção alta tem arquitetura de linhas retas e elegantes, com colunas ornamentais em mármore branco, e cercada de grandes espelhos d'água. Fica próxima ao antiquário e ao bosque, sendo destino recorrente de **Eh'mmed**, o Sábio; **Teclis**, o escriba; e **Barossa**, a Estudiosa. É normal encontrar qualquer deles nos corredores silenciosos da biblioteca, muitas vezes surpreendendo visitantes curiosos — afinal, não são necessariamente “receptionistas” do lugar.

SERVIÇOS. Meios para testes de Conhecimento e outras perícias próprias para encontrar informações sobre qualquer assunto. Também vende pergaminhos. Para comprar um pergaminho com uma magia específica, role 1d6. Se o resultado é maior que o círculo do pergaminho desejado, ele está disponível.

HONRARIAS. Quando você faz um teste de Conhecimento ou Misticismo, pode pagar 1 PM para rolar dois dados e escolher o melhor resultado.

BOSQUE

PARA TREINO DE CAÇA, RASTREIO
E OBTENÇÃO DE PARCEIROS ANIMAIS

Não muito distante da cidade, após caminhada breve, pode-se chegar a um belo bosque lilás. As altas copas das árvores dividem espaço com pequenos arbustos, em uma vegetação diversa que se mistura. Luz do dia atravessa a folhagem, desenhando sombras no solo forrado de folhas secas.

Nenhum vozerio urbano chega até aqui, apenas os sons da natureza: vento nas folhas, canto de pássaros, zumbido de insetos, algum animal maior passando pela mata. Cheiro de terra molhada se mescla ao amadeirado das árvores e perfume das rosas onipresentes. Frutas silvestres e cogumelos também são abundantes.

Em meio a tanta beleza e paz, pode-se ver **Lassance**, a protetora do bosque, andando livremente. Além dela, há outra moradora: a tímida **Viridiane**.

SERVIÇOS. Clareiras para treinos e meditação, território de caça ou coleta de materiais e ingredientes encontrados nos ermos.

HONRARIAS. Você pode usar a habilidade Marca da Presa como um caçador de mesmo nível (*Tormenta* 20, p. 50). Se já tem esta habilidade, cada dado de dano dela aumenta em um passo (de +2d10 para +2d12 por exemplo).

Disponibilidade de Itens

Certos estabelecimentos de Candeh'ssa oferecem itens especiais (como acessórios mágicos) em quantidades limitadas. Isso significa que, quando um personagem quer comprar determinado item, deve fazer uma rolagem de disponibilidade para descobrir se está disponível.

A rolagem de cada item (e a chance de disponibilidade) é determinada pelo estabelecimento em questão. Cada rolagem indica que há um exemplar do item; os personagens podem fazer rolagens adicionais para ver se existem mais unidades. Entretanto, se uma rolagem indica que o item não está disponível, não será possível fazer rolagens adicionais para aquele item até que os estoques do estabelecimento sejam renovados.

A menos que indicado o contrário, os estoques de todos os estabelecimentos se renovam cada vez que os personagens deixam uma masmorra.

Lutas Especiais

A arena de Candeh'ssa resolve combates com um único teste de Luta, para poupar tempo. Se quiser, no entanto, o mestre pode optar por conduzir combates normalmente — sejam lutas individuais, ou envolvendo o grupo inteiro.

Combatentes planares ou criaturas exóticas podem se apresentar como adversários para eventos especiais. Escolha uma criatura ou encontro de ND igual ao do grupo: seu tesouro será a premiação do evento.

CASA DE BANHO

PARA CURA, DESCANSO E RECUPERAÇÃO

Esta ampla construção de pedra poderia parecer imponente e agressiva, mas curiosamente não é; seus vapores e cheiros adocicados são como um leve afago aos que passam em frente.

Ao entrar, são recebidos por **Aaliyah**, a concierge do lugar. Dentro, belas pinturas de paisagens relaxantes revestem as paredes, levando até salas de banho azulejadas em azul muito claro e limpo. Pequenos banquinhos de madeira se espalham no aposento

ESTABELECIMENTOS

ESTABELECIMENTO	RESUMO DOS SERVIÇOS	NPCs DE INTERESSE	PÁGINA
Antiquário	Itens mágicos	Ashtad & Khordad (p. 36)	28
Arena	Treino de lutas e apostas	Caliandre (p. 37), Juno (p. 39) e Martin (p. 40)	28
Biblioteca	Treino arcano e informações	Barossa (p. 36), Eh'mmed (p. 37) e Teclis (p. 44)	29
Bosque	Treino de caça e animais	Lassance (p. 39) e Viridiane (p. 45)	29
Casa de Banho	Cura e descanso	Aaliyah (p. 35)	29
Churrascaria	Alimentação especial	Punddin (p. 43) e Tonhão (p. 45)	30
Estalagem	Descanso e recuperação	Mahin (p. 40)	31
Guilda	Missões e novos personagens	Myssia (p. 41)	31
Laboratório	Poções e outros inventos	Frann (p. 38) e Nthanda (p. 42)	31
Mercado	Itens em geral	Lyssara (p. 40), Nahiri (p. 41) e Tharuk (p. 44)	32
Oficina	Armas, armaduras e afins	Harko (p. 38), Kandor (p. 39) e Phylla (p. 43)	32
Pesqueiro	Pesca e descanso	Andris (p. 35) e Nerus (p. 41)	32
Taverna	Alimentação e comemoração	Artemisia (p. 35), Bragi (p. 37) e Nima (p. 42)	32
Templo	Treino divino, cura e penitência	Rafiq (p. 43) e Tanit (p. 44)	33

aberto, ao lado de baldes e buchas vegetais. Lavar-se aqui é obrigatório, antes de chegar ao propósito verdadeiro do lugar.

Após a limpeza corporal, é permitido adentrar o paraíso: vapor delicioso eleva-se da água quente, tornando o lugar aconchegante. Sob inebriante cheiro de almíscar e lavanda, a sensação é de estar no céu. Como se estas águas termais pudessem levar todo o cansaço, todos os problemas, para bem longe.

SERVIÇOS. Seus PV máximos aumentam em +5 por patamar. Uma noite aqui também remove qualquer condição temporária.

HONRARIAS. Uma vez por dia, você obtém o resultado máximo nos dados de cura de uma de suas habilidades de cura.

CHURRASCARIA

PRATOS EXÓTICOS, PREPARO DE CAÇA E PESCA

Fumaça com cheiro de carne exala constante da chaminé ao lado deste grande prédio. Em seu vasto salão circular, muitas mesas e cadeiras cercado a bancada de um grande cozinheiro — literal e figurativamente falando. **Tonhão**, o churrasqueiro, segue virando espetos e salgando carnes, enquanto **Punddin**, a gourmand, prepara pratos principais e acompanhamentos. Quem acredita que comida não é arte, nunca viu esses dois trabalhando juntos.

SERVIÇOS. Bebidas e pratos comuns sem custo, quaisquer outras por seu custo normal.

Também pode-se preparar o famoso misturadinho dos deuses, prato exclusivo feito com insumos fornecidos pelos heróis. Cada porção pode ter até três acompanhamentos diferentes, exigindo um ingrediente ou um mantimento (veja *Ameaças de Arton*, p. 401) por acompanhamento. Os efeitos dos acompanhamentos são cumulativos e contam como um único bônus de alimentação.

- *Linguiça Desconstruída.* Feita com uma mistura de carnes bem preparadas, orgulho da casa e sempre disponível. Fornece +2d4 PV temporários.

- *Espetinho de Kraken.* Esta carne salgada pelas águas é dura e borrachenta, mas compensa com um sabor exótico. Fornece +1d4 PM temporários.

- *Melancia Brilhante.* Famosa opção vegetariana, cultivada com a mais pura magia natural e irrigada com auxílio de boguns recém-invocados e frescos. Fornece +1 em testes de Resistência.

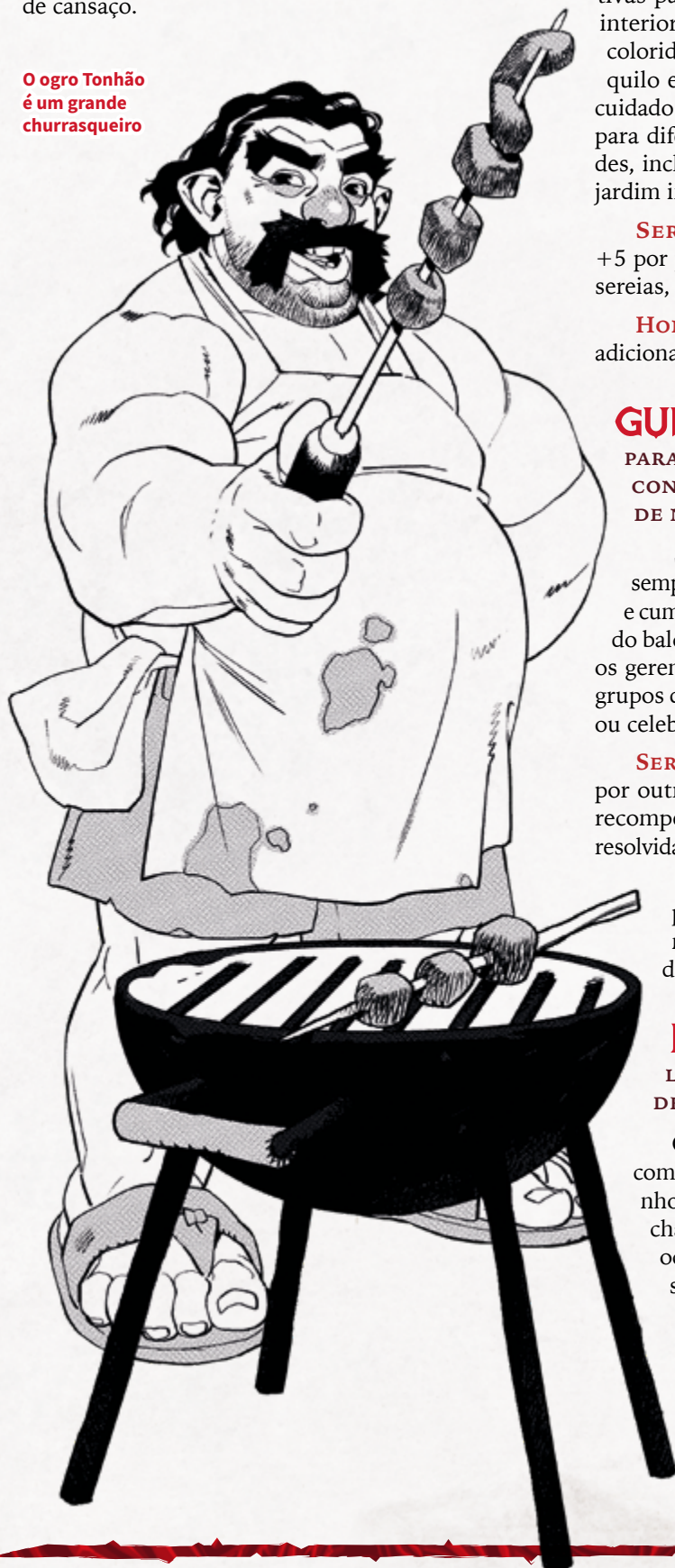
- *Vinagrete Glópico.* Salada cortada em cubos com uma pitada de tempero cítrico, deliciosa, leve e sempre presente em toda mesa de churrasco. Aumenta o deslocamento em +1,5m.

- *Arroz.* Acompanhamento simples e certo, harmoniza com tudo. Fornece +2 em uma perícia a sua escolha (exceto Luta e Pontaria).

Uma porção de misturadinho com quaisquer acompanhamentos custa T\$ 50.

HONRARIAS. Você recebe +2 em Fortitude e, uma vez por dia, pode remover uma de suas condições de cansaço.

O ogro Tonhão é um grande churrasqueiro



ESTALAGEM

PARA DESCANSO E RECUPERAÇÃO

Esta construção térrea está entre as mais chamativas para recém-chegados a Candeh'ssa, com seu interior todo revestido de madeira escura e vitrais coloridos. Apesar da imponência, é um lugar tranquilo e quase sempre vazio, ainda que muito bem cuidado por **Mahin**. Oferece todo tipo de acomodação para diferentes hóspedes com diferentes necessidades, incluindo tanques de água salgada e um grande jardim interno.

SERVIÇOS. Seus PV máximos aumentam em +5 por patamar. Inclui vários quartos especiais para sereias, elfos-do-mar, devotos de Allihanna...

HONRARIAS. Seu descanso recupera 1 PM e 1 PV adicional por nível.

GUILDA

PARA MISSÕES MENORES,

CONTRATAÇÃO DE AJUDANTES OU CRIAÇÃO DE NOVOS PERSONAGENS JOGADORES

Salão comunal com dois andares, a guilda está sempre agitada. Cidadãos de Candeh'ssa requisitam e cumprem missões postadas no grande quadro atrás do balcão, onde a amistosíssima **Myssia**, a recepcionista, os gerencia. Longas mesas com assentos acomodam grupos de aventureiros para planejar novas incursões ou celebrar aquelas bem-sucedidas.

SERVIÇOS. A guilda oferece missões requisitadas por outros NPCs. A natureza de cada missão e sua recompensa podem ser escolhidas pelo mestre, ou resolvidas aleatoriamente usando a tabela na página 34.

HONRARIAS. Você recebe uma recompensa adicional em cada missão. Role 1d6 novamente na coluna Recompensa da tabela de missões aleatórias (p. 34).

LABORATÓRIO

LOJA DE POÇÕES, ITENS DE CURA E INVENTOS

O interior deste casebre, abarrotado de frascos com ingredientes alquímicos e maquinários estranhos, é também o lar de **Nthanda** e **Frann**. Suas chaminés exalam incessante fumaça colorida, e ocasionalmente é possível ouvir explosões em seu interior.

SERVIÇOS. Itens alquímicos. Também vende poções mágicas. Para comprar uma

poção de uma 1d6. Se o resultado é maior que o círculo da poção desejada, ela está disponível.

HONRARIAS. A CD dos itens alquímicos que você usa aumenta em +2; ou você recebe uma engenhoca que simula uma magia de círculo que pode criar, e que não conta em seu limite de engenhocas.

MERCADO

PARA TUDO QUE OS OUTROS
LUGARES NÃO OFERECEM

Antes mesmo de chegar à praça principal, pode-se ouvir o burburinho. Bazares se espalham de forma aparentemente caótica, mas o olhar atento logo percebe certa organização. Mercadores anunciam suas ofertas, clientes negociam pechinchas. Vocês logo percebem estar no coração comercial de Candeh'ssa: o Mercado.

Aqui se encontra todo tipo de mercadoria — assim como todo tipo de gente. Uma enorme banca se sobressai, oferecendo quinquilharias estranhamente ordenadas, apesar da grande quantidade. Esta tenda pertence a **Tharuk**, o mercador, e sua filha **Nahiri**.

Também chama atenção uma banca menor, porém cheirosa e vistosa: pertence a **Lyssara**, a florista.

SERVIÇOS. Todos os itens comuns (não mágicos) presentes no livro básico *Tormenta20*, não encontrados nos outros locais de Candeh'ssa (bem como quaisquer outras coisas a critério do mestre).

HONRARIAS. Uma vez por repouso, você recebe 30% de desconto no preço de um único item.

OFICINA

PARA ARMAS, ARMADURAS,
FERRAMENTAS E OUTROS

Instalada em uma casa de pedra com um amplo pátio, onde é possível avistar uma forja e diversas bancadas de trabalho, a Oficina de Candeh'ssa é também morada dos três mestres artífices da cidade: **Harko**, o armeiro; **Phylla**, a couraceira; e **Kandor**, o artesão. Quando um deles trabalha, é normal reunir pequenos bandos de admiradores; mesmo após séculos, não cansam de testemunhar o trabalho destes grandes mestres.

SERVIÇOS. Armas, escudos e armaduras normais e superiores e aplicação de melhorias em itens destas categorias. Também é possível comprar versões mágicas destes itens ou solicitar a aplicação de encantos. Para isso, role a disponibilidade do item (veja o quadro na p. 29). Chance de 75% para itens menores, 50% para itens médios e 25% para itens maiores. Para a disponibilidade de encantos, considere o nível que o item terá se o encanto for aplicado.

HONRARIAS. Um item do personagem recebe uma melhoria à sua escolha (exceto material especial), cujos pré-requisitos cumpria.

PESQUEIRO

PARA RELAXAR ENQUANTO AGUARDA A FISCADA

Próxima ao melhor ponto de pesca no lago central de Candeh'ssa, uma casa modesta oferece equipamentos e iscas para aqueles buscando um desafio repousante. Um pequeno cais contém alguns botes a remo para aluguel (sem custo para os aventureiros). Não muito longe, sistemas de redes formam criadouros de peixes para manter o lago sempre abastecido. **Nerus**, a pescadora, e seu atual marido, **Andris**, são encontrados com frequência nos arredores.

SERVIÇOS. O Pesqueiro oferece descanso e... peixes. Um personagem que ficar aqui faz um teste de Sobrevivência (CD 15). Se passar, consegue um pescado (peixe, crustáceo, molusco etc.). Para cada 10 que excede a CD, um pescado adicional.

Pescados podem ser oferecidos a **Andris** para serem tratados, rendendo 1 recurso natural (*Ameaças de Arton*, p. 401) do tipo mantimento ou osso por pescado. Um personagem também pode vender cada pescado por 2d10 x 10 T\$ cada.

HONRARIAS. Uma arma à sua escolha recebe a melhoria lanajuste (*Ameaças de Arton*, p. 400), cumulativa com outros materiais especiais. Se já tem esta melhoria, a arma recebe +1 em sua margem de ameaça.

TAVERNA

PARA COMER, BEBER, RELAXAR, FESTEJAR E MAIS

Nesta cidade de repouso para aventureiros, não poderia faltar uma boa taverna! Aberta e bem frequentada todas as horas do dia, oferece um salão aconchegante com grandes mesas, pinturas festivas e o perene perfume de boa comida preparada por **Nima**, a taverneira. Existe um palco para sediar apresentações de bardos e dançarinas (diz-se que certa elfa celestial, arquimaga épica quando ainda viva, faz apresentações ocasionais), também disponível para aventureiros. Oferece também mesas de jogo gerenciadas pela crupiê **Artemisia**. A taverna é vigiada pelo sempre atento **Bragi**, que desencoraja qualquer briga (exceto quando os aventureiros se esforçam para começar uma).

SERVIÇOS. Quaisquer itens da categoria Alimentação. Sempre cheia, a taverna é também lugar propício para testes de Jogatina nas mesas de jogo e Investigação sobre as masmorras ou a própria cidade. Personagens treinados em Atuação podem se apresentar no palco para obter alguns tibares.

HONRARIAS. Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma e, uma vez por aventura, pode fazer um teste de Diplomacia para mudar atitude como ação completa sem sofrer a penalidade padrão de -10.

TEMPLO

PARA CURA, REMOÇÃO DE MALDIÇÕES, AQUISIÇÃO DE PODERES E MAGIAS DIVINAS

No centro de Candeh'ssa, este estabelecimento se destaca por sua imponência. Vinte colunas se erguem ao redor, dedicadas a cada deus do Panteão, trazendo cada uma a efígie de seu patrono no topo. Suas pilstras afiladas fazem a estrutura inteira lembrar uma majestosa coroa, enquanto o interior é adorado com mosaicos e vitrais mágicos.

O templo é cuidado por muitos espíritos e gênios, que respondem às duas autoridades locais: **Rafiq**, o Piedoso, que ministra ritos dedicados aos deuses de energia positiva, e **Tanit**, a Oculta, celebrante dedicada aos deuses de energia negativa.

SERVIÇOS. Ritos de penitência para devotos que tenham violado Obrigações & Restrições de suas divindades. Também oferece água benta, itens esotéricos que afetam magias divinas e serviços de magias divinas. Devotos de deuses que canalizam energia positiva recebem 10% de desconto em qualquer transação.

HONRARIAS. Caso seja devoto, você recebe um poder concedido extra de sua divindade.

AVENTURAS SEM FIM!

A Guilda de Candeh'ssa oferece numerosas missões menores para os aventureiros, que podem ser realizadas enquanto exploram as masmorras. Tais tarefas permitem aos personagens fortalecer seus laços com os habitantes e estabelecimentos da cidade, obtendo recursos e recompensas importantes.

Cada missão apresentada pela Guilda tem um solicitante, um objetivo e uma recompensa. O mestre pode criar missões como quiser, ou gerá-las usando a tabela de missões aleatórias (p. 34). A qualquer momento, os heróis podem ter um número de missões aceitas igual ao total de personagens jogadores do grupo. Para aceitar, entregar ou desistir de missões, os personagens devem visitar a Guilda.

OBJETIVOS

CAÇA. Abater uma criatura particularmente perigosa na masmorra e trazê-la para Candeh'ssa. Role a tabela de encontros da próxima masmorra para determinar a criatura; ela recebe um bônus de +2 em testes de perícia e na Defesa.

ENTREGA. Deixar um item em uma câmara numerada específica da masmorra (que pode ou não estar sendo protegida por uma criatura). Qualquer que seja a natureza do item, ele ocupa 2d4 espaços e retorna automaticamente para a cidade se a masmorra não é concluída (o que significa que a missão falha).

ESCOLTA. Um dos NPCs do estabelecimento precisa entrar em uma masmorra. Ele atua como um parceiro iniciante que não fornece benefícios, é vulnerável (*Tormenta20*, p. 262) e precisa percorrer a masmorra com o grupo, do início ao fim. Se morrer, a missão falha e o NPC não estará mais disponível.

MANUFATURA. Fabricar um item específico, que só pode ser produzido em determinado local da masmorra. Para fabricar o item, os personagens precisam gastar 1 dia e matérias-primas especiais (fornecidas pelo solicitante) que ocupam 1d3 espaços, e passar em um teste de Ofício (CD 15 + nível da masmorra).

PESQUISA. Os aventureiros devem registrar algum fenômeno ou aparição em uma câmara numerada específica da masmorra. Isso é um teste estendido (CD 15 + nível da masmorra, 3 sucessos) de Conhecimento, Investigação ou Sobrevivência (conforme a natureza da pesquisa), em que cada teste representa 1 hora. Em uma falha total, a pesquisa resulta em um acidente perigoso; os pontos de vida máximos de cada personagem diminuem em 1 por nível de personagem até a conclusão da próxima masmorra.

RECUPERAÇÃO. Resgatar um item em uma masmorra. O item estará em uma das câmaras numeradas, ocupa 2d4 espaços e, uma vez recuperado, atrai a atenção das criaturas locais: elas recebem +2 em testes de ataque contra os personagens.

RESGATE. Um habitante precisa ser resgatado da masmorra. Ele está em uma das câmaras numeradas. Uma vez resgatado, ele atua como descrito em Escolta, mas sua presença atíça as ameaças da masmorra; essas criaturas recebem +2 em rolagens de dano contra os aventureiros.

RITUAL. Executar um ritual numa câmara numerada específica da masmorra. Isso é um teste estendido (CD 15 + nível da masmorra, 3 sucessos) de Misticismo ou Religião (conforme a natureza do ritual), em que cada teste representa 1 hora. Em uma falha total, o ritual resulta em um desastre sobrenatural; os pontos de mana máximos de cada personagem diminuem em 1 por nível de personagem até a conclusão da próxima masmorra.

RECOMPENSAS

AFINIDADE. Você recebe 1d4 pontos de afinidade com um habitante, à sua escolha, do estabelecimento



**Myssia está pronta
para entregar missões
aos aventureiros!**

solicitante. Esta recompensa só pode ser recebida uma vez para cada habitante.

FAVOR. Você recebe um favor de um habitante do estabelecimento solicitante. Pode ser um uso adicional da honraria (nesse caso, dois personagens podem se beneficiar ou a honraria não conta no limite de um personagem). Ou a ajuda do habitante, atuando como um parceiro na próxima masmorra. Ou outro favor a sua escolha, aprovado pelo mestre e que faça sentido com a personalidade e serviços do NPC.

INFORMAÇÃO. Você recebe uma informação útil, como uma dica para se aproximar de um NPC, o Agrado dos Deuses de uma das próximas masmorras, ou uma dica importante sobre perigos e desafios futuros. Você decide a informação, mas o mestre deve aprová-la.

PODER. Você recebe um benefício de treinamento, definido aleatoriamente, que dura até o fim da próxima masmorra.

TESOURO. Você ganha um bem material. Role na tabela Tesouros (*Tormenta20*, p. 328), na coluna de riquezas, de itens ou em ambas, na linha correspondente a seu nível.

MISSÕES ALEATÓRIAS

2D8	SOLICITANTE	2D8	SOLICITANTE
2-3	Taverna	10	Casa de Banho
4	Estalagem	11	Antiquário
5	Laboratório	12	Arena
6	Templo	13	Pesqueiro
7	Biblioteca	14	Bosque
8	Oficina	15	Mercado
9	Churrascaria	16	Guilda
1D8	OBJETIVO	1D8	OBJETIVO
1	Manufatura	5	Ritual
2	Escolta	6	Recuperação
3	Entrega	7	Resgate
4	Caça	8	Pesquisa
1D6	RECOMPENSA	1D6	RECOMPENSA
1	Informação	4	Tesouro (item)
2	Favor	5	Tesouro (ambos)
3	Tesouro (riqueza)	6	1d4 PA

NPCs DE INTERESSE

Há séculos Candeh'ssa vem se preparando para hospedar os futuros Libertadores de Valkaria. Seus habitantes são amistosos e aguardam ansiosos para conhecer e servir aos campeões da deusa. Ainda assim, cada um tem suas preferências, desejos e anseios — e seus próprios interesses em relação aos aventureiros.

Esses NPCs não apenas têm disposição natural para ajudar, mas também podem cultivar outros sentimentos: respeito, curiosidade, confiança, amizade, admiração, desejo, amor. A intensidade desses sentimentos é medida pelos Pontos de Afinidade. Quanto mais pontos você acumula com um NPC, maior a intimidade entre vocês, e maiores os benefícios mecânicos que ele oferece.

PONTOS DE AFINIDADE • PA

A descrição de cada morador indica seu local (indicado pelo ícone 🏠), seus gostos (♥) e desgostos (💢), assim como os benefícios alcançados conforme a quantidade de PA.

Cada personagem começa com 0 Pontos de Afinidade com cada NPC, e os acumula quando faz ações que o agradam. Uma ação interagir (veja a p. 26) concede 1 Ponto de Afinidade. Caso esteja relacionada de alguma forma aos gostos do NPC, serão 2 PA.

Cada NPC tem um objetivo final que envolve uma tarefa especial — disponível apenas para um personagem com 7 PA —, chamada Última Demanda. Acumulando 7 PA e cumprindo essa tarefa, o personagem se torna íntimo do NPC e recebe seu terceiro e último benefício (além de outras coisas que a intimidade possa representar de acordo com a relação específica...).

Um personagem pode elevar sua Afinidade com quantos NPCs quiser, mas pode receber apenas os benefícios de um NPC por vez. O NPC escolhido pode ser trocado a cada vez que retorna à cidade.

AALIYAH

Aaliyah é uma bela moreau do gato, com cabelos cinzas — assim como suas orelhas e longa cauda feluda —, magra e com pernas longas. Os olhos felinos são cor de caramelo e demonstram muito afeto, mas também astúcia. Por trás do sorriso doce e recepção calorosa, Aaliyah está prestando atenção a tudo que acontece ao redor, e aproveitando seus silenciosos passos de gata para se esgueirar quando quer ver ou ouvir algo que não deveria. Quando não está espreitando ou trabalhando, senta-se na recepção para fazer seu tricô.

🏠 Casa de Banho (p. 29).

♥ Cafuné na cabeça, tricô, perfumes, fofoca.

💢 Coisas (e pessoas) fedorentas, barulho, chuva.

ÚLTIMA DEMANDA. Incapaz de conter sua curiosidade felina, Aaliyah gostaria de poder visitar alguma das masmorras (“qualquer uma, mesmo alguma bem pequeninha...”), para ver com os próprios olhos as maravilhas que contém. Será uma missão de escolta para qualquer masmorra.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe +2 em Percepção.

LEAL (4 A 6 PA). Você ignora penalidades de armadura em Acrobacia e Furtividade.

ÍNTIMO (7 PA). Você pode usar a honraria da Casa de Banho uma vez adicional por dia.

ANDRIS

Calmo e plácido como as águas, Andris é um gareen moreno de cabelos claros. Passa boa parte de seus dias debruçado sobre uma bancada, limpando peixes — ou cuidando dos criadouros aquáticos. Muitos comentam sobre como ele é o exato oposto de Nerus, sua esposa. Ainda assim, tornou-se seu parceiro mais duradouro desde os primórdios de Candeh'ssa. Suas roupas são leves: usa braceletes de couro, onde costuma limpar as facas, e uma calça impecavelmente branca.

🏠 Pesqueiro (p. 32).

♥ Peixes raros, facas de qualidade, organização.

💢 Trajes de cores muito fortes, bagunça.

ÚLTIMA DEMANDA. Andris sonha com uma faca que nunca perca o fio. Para isso ele pede uma missão de manufatura nas masmorras de Oceano ou Wynna, ou uma missão de recuperação na masmorra de Keenn.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe +5 em testes de perícia para extrair recursos de criaturas.

LEAL (4 A 6 PA). Você recebe +1 na margem de ameaça com armas corpo a corpo leves ou de uma mão que causam dano de perfuração.

ÍNTIMO (7 PA). Quando passa em um teste de Sobrevivência para identificar criatura, você aumenta o bônus na margem de ameaça acima contra essa criatura para +2.

ARTEMISIA

Na mesa de jogos da taverna, a voz mais alta tem uma dona muito pequena. Artemisia gosta de dizer, en-

Artemisia, o
dobro ou fada?



tre risos, que a sua sorte é inversamente proporcional a seu tamanho. Esta sílfide de cabelos verdes e olhos espertos está sempre à procura de apostas e diversão. Curiosa e bem humorada, com certeza será a primeira convidando os aventureiros para um jogo de cartas.

♠ Taverna (p. 32).

♥ Jogos de azar, bebidas fortes, tudo que seja verde.

♣ Livros, poções mágicas, armas de ferro.

ÚLTIMA DEMANDA. Artemisia acredita que sua infundável sorte vem de um dado mágico abençoado. Entretanto, sempre que ela perde um jogo, a magia do dado “falha” e a bênção precisa ser renovada! Após derrotá-la em um teste de Jogatina, role uma missão na tabela de missões aleatórias (p. 34) ela envolverá o dado abençoado de Artemisia.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Uma vez por masmorra, ao rolar 10 ou menos no dado em um teste de perícia, você pode rolar +1d4 e somar ao resultado.

LEAL (4 A 6 PA). Como acima, mas muda o dado de bônus para +1d6.

ÍNTIMO (7 PA). Como acima, mas pode ser usado duas vezes por masmorra (mas apenas uma vez em cada teste).

ASHTAD & KHORDAD

As simpáticas cuidadoras do Antiquário são fisicamente similares — ambas são qareen de pele dourada com manchas irregulares prateadas em pontos aleatórios dos corpos atléticos. Ashtad tem cabelos ruivos e olhos âmbar, sendo mais vista durante o dia;

dona de personalidade vibrante, ela prefere ação e termos práticos. Khordad tem cabelos escuros e olhos violeta, tendendo a ser mais reclusa e objetiva. Ash e Khor (como preferem ser chamadas) nunca são vistas juntas e evitam qualquer pergunta a respeito disso.

♠ Antiquário (p. 28).

♥ Itens mágicos, flores, perfumes, joias, doces (Ash) ou livros (Khor).

♣ Barulho, curiosidade exagerada, perguntas pessoais, multidões.

ÚLTIMA DEMANDA. Ash e Khor têm um segredo guardado a sete chaves e muito bem escondido, que só pode ser revelado com uma missão de pesquisa em uma das seguintes masmorras: Glórienn, Tanna-Toh ou Wynna. Quando bem-sucedida, o segredo se revela: devido a um acidente mágico, Ash e Khor compartilham o mesmo corpo, sendo cada uma “dominante” durante o dia ou noite. A revelação faz com que, enfim, aceitem tornar pública sua condição.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe +5 em testes de perícia para identificar itens e seus usos.

LEAL (4 A 6 PA). Você recebe 10% de desconto em itens no Antiquário (cumulativo).

ÍNTIMO (7 PA). Você pode vestir um item mágico adicional.

BAROSSA

Esta pequena sulfure de pele azul e óculos pode ser encontrada estudando — a visão de seu imenso chapéu e manto de peles é comum nas sessões sobre zoologia da biblioteca. Ao encontrar os aventureiros, vai alternar entre sentir muita vergonha e encher todos de perguntas. Especialmente sobre hidras!

♠ Biblioteca (p. 29).

♥ “Hidras, partes de monstros, hidras, histórias, hidras, sorvete de maracujá, já mencionei hidras?”

♣ Barulho, dias de sol, picolé de uva, multidões.

ÚLTIMA DEMANDA. Barossa estuda hidras com afincos para, um dia, criar a sua própria. Porém, suas ideias fantasiosas sobre a criatura (imaginando-a muito diferente de qualquer monstro real) interferem na conjuração, por mais que estude. Para vencer essa dificuldade, precisa de uma missão de escolta a uma das seguintes masmorras: Megalokk, Szzaas ou Thyatis.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe +2 em testes de perícia para identificar criatura.

LEAL (4 A 6 PA). Quando é atacado por uma criatura, para cada ataque dessa criatura além do primeiro que sofrer na rodada, você recebe um bônus cumulativo de +2 na Defesa e em redução de dano contra ela. Estes bônus duram até o fim da rodada.

ÍNTIMO (7 PA). Uma vez por rodada, você pode identificar criatura como uma ação livre. Se passar no teste, além das informações normais, você recebe +2 em testes de perícia contra ela.

BRAGI

De braços cruzados, recostado a uma parede da taverna, uma figura sempre observa. Olhos fendidos e dourados encaram os recém-chegados, a espada montante nas costas é um cartão de visitas para quem quiser tentar a sorte. O rosto pálido é emoldurado por cabelo castanho-avermelhado rebelde, um par de chifres e pequenas escamas de dragão ao redor do rosto. Isolado e ranzinza, fazer amizade com esse sulfure parece impossível.

▲ Taverna (p. 32).

♥ Montantes, qareen, instrumentos musicais.

♣ Cores vibrantes, comidas picantes, armas leves.

ÚLTIMA DEMANDA. Bragi costumava ser um bardo alegre, até perder seus entes queridos durante um raro acidente fatal em Candeh'ssa. Seu desejo final é uma missão de caça à violenta criatura que levou aqueles que amava (em qualquer masmorra que o mestre achar apropriado).

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe proficiência em uma arma marcial corpo a corpo de duas mãos à sua escolha. Caso já possua proficiência na arma escolhida, em vez disso recebe +2 em rolagens de dano com ela.

LEAL (4 A 6 PA). Você recebe +1 em testes de ataque e na margem de ameaça com armas de duas mãos.

ÍNTIMO (7 PA). Uma vez por cena, você recebe 10 PV temporários por patamar de jogo. Se até o início do próximo turno você perder todos esses PV, recebe 2 PM temporários. Além disso, os bônus da Afinidade Leal aumentam para +2.

CALIANDRE

Os cabelos desta aggelus são negros e lustrosos, enquanto um halo luminoso brilha acima da cabeça. O corpo é rajado com veios dourados que contrastam com a pele escura. Está sempre sorrindo, e adora ser desafiada para um combate amistoso. Sua arma é espe-

cial, pois pode se transformar em outras, mudando de forma para adequar-se ao que deseja fazer durante uma luta. Em seu tempo "livre" estará sempre praticando novas combinações de ataques e manobras.

▲ Arena (p. 28).

♥ Armas exóticas, combate, manobras, duelos.

♣ Magia arcana, passividade, inimigos em desvantagem.

ÚLTIMA DEMANDA. Caliandre é uma ávida colecionadora de armas. Sua missão final envolve a recuperação de uma arma específica na masmorra de Tauron, Lin-Wu, Keenn ou Khalmyr.

Caliandre, vai encarar?



BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe um bônus de +5 em testes de manobra.

LEAL (4 A 6 PA). Você pode usar um poder a sua escolha entre Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Finta Aprimorada ou Quebrar Aprimorado.

ÍNTIMO (7 PA). Caliandre se torna uma parceira combatente mestre que acompanha você nas masmorras.

EH'MMED

A figura envolta em pesados mantos escuros é uma visão rara mesmo para os nativos da cidade. O qareen de olhos prateados e cabelos brancos tem sempre uma das duas expressões no rosto: tédio ou cansaço. Ele não costuma aparecer para aventureiros que ainda não tenham se provado habilidosos (vencendo a décima masmorra ou cinco missões para a guilda). Também não parece gostar muito deles, sempre com uma reclamação ou comentário ácido na ponta da

língua. Geralmente é encontrado estudando ou resolvendo problemas de outros moradores na Biblioteca.

♣ Biblioteca (p. 29).

♥ Candeh'ssa, saber.

♣ Aventureiros, ameaças a Candeh'ssa ou a seus cidadãos.

ÚLTIMA DEMANDA. Apesar dos seus maus modos, Eh'mmed é legitimamente preocupado com todos cidadãos de Candeh'ssa, sendo um (rabugento) protetor. Para adquirir a sua afeição máxima, é preciso cumprir a Última Demanda de outra pessoa.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você aprende e pode lançar uma magia arcana de convocação ou transmutação de 1º círculo a sua escolha.

LEAL (4 A 6 PA). Você ganha +2 PM para usar em aprimoramentos da magia escolhida.

ÍNTIMO (7 PA). Quando você morre, em vez disso, fica com 0 PV e é resgatado magicamente por um furioso Eh'mmed. Você e os demais personagens são teleportados de volta a Candeh'ssa. Este salvamento ocorre apenas uma vez na campanha.

FRANN

A silhueta de Frann é inconfundível — longilínea, de terninho, óculos e, nos cabelos, serpentes — curtas, bem disciplinadas, coloridas em padrão de vermelho, amarelo e preto. Esta bela medusa inventora é responsável por todas as inovações técnicas na cidade. Dona de um espírito curioso e cético, quase nunca é vista fora do laboratório: dizem que suas proezas desafiam até mesmo o limite de feitos arcanos! Infelizmente, isso vem junto com ocasionais explosões...

♣ Laboratório (p. 31).

♥ Inovação, tecnologia, armas de fogo, roupas casuais, armaduras.

♣ Apego às tradições e ao passado, história, roupas formais.

ÚLTIMA DEMANDA. Frann deseja explorar os limites de suas invenções e provar-se para todos na

cidade. Para isso, precisa de uma missão de escolta em qualquer masmorra.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Cada visita a Candeh'ssa conta como três semanas para fabricação de itens permanentes.

LEAL (4 A 6 PA). Como acima, mas cada visita ao Laboratório passa a contar como quatro semanas, em vez de três.

ÍNTIMO (7 PA). Reduz o tempo de fabricação de um item permanente pela metade.

HARKO

A figura deste qareen moreno de braços fortes e riso fácil é uma visão comum para aqueles que visitam a oficina — ou a taverna, quando acaba o dia. A verdade é que a chegada dos heróis deu novo ânimo ao armeiro, agora muito empolgado com a ideia de produzir novos armamentos, em vez de utensílios domésticos!

♣ Oficina (p. 32).

♥ Dias de sol, cerveja, festas, armas exóticas.

♣ Objetos domésticos de metal, pessoas calmas demais, passividade.

ÚLTIMA DEMANDA. Harko, diferente de seus companheiros focados em treino ou trabalho, tem como objetivo final sofrer a maior ressaca de todos os tempos, até transcender e se tornar o Deus Menor das Festas! Para isso, ele precisa de comida e bebida: será eternamente grato a quem trouxer a maior caça de todos os tempos — que pode ser encontrada nas masmorras de Allihanna, Oceano, Lena ou Megalokk.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Suas armas recebem +1 em testes de ataque e dano no primeiro encontro da próxima masmorra.

LEAL (4 A 6 PA). Como acima, mas muda a duração dos bônus para até o próximo descanso realizado dentro da masmorra.

ÍNTIMO (7 PA). Os bônus acima duram até o final da masmorra.



Eh'mmed, talvez o mais leal dos amigos... com algum esforço.

JUNO

Este minotauro musculoso possui uma pelagem castanha que vai gradualmente se tornando mais escura conforme se aproxima das costas. Apesar da aparência imponente, possui um semblante contemplativo que disfarça uma sabedoria profunda e filosófica. Estudioso de técnicas e práticas de fortalecimento corporal, é um lutador habilidoso, embora prefira usar argumentos em vez dos punhos sempre que possível.

♣ Arena (p. 28).

♥ Combate desarmado, liberdade, comida, Tapista.

♣ Armas, covardia, escravidão, preguiça.

ÚLTIMA DEMANDA. Um filósofo marcial, Juno acredita que a oportunidade de meditar em um espaço divino poderia ajudar a responder alguns de seus questionamentos pessoais. Isso é uma missão de escolta na masmorra de Lin-Wu ou Tauron.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). O dano de seus ataques desarmados aumenta um passo.

LEAL (4 A 6 PA). Você recebe +5 em testes de manobra com ataques desarmados.

ÍNTIMO (7 PA). Uma vez por rodada, quando acerta um ataque desarmado, você pode fazer uma manobra com um ataque desarmado contra esse alvo como ação livre.

Frann:
flores,
venenos,
explosões...
e CIÊNCIA!



KANDOR

Os olhos analíticos do artesão local parecem incapazes de deixar um detalhe sequer passar. Kandor é um aggelus quieto e muito focado em seu trabalho, geralmente encontrado em uma sala pequena na Oficina, onde exerce seu ofício. Raramente interage fora de seu posto. É um homem de vários talentos: artesanato, alfaiataria, carpintaria, entre outros.

♣ Oficina (p. 32).

♥ Plantas, conchas, objetos de formato orgânico.

♣ Festas, pessoas barulhentas, desperdício.

ÚLTIMA DEMANDA. Kandor é obcecado com a perfeição de seus itens, sempre inspirados em formas naturais — ele acredita que na natureza reside a perfeição! Para entender melhor o mundo natural e se inspirar, deseja descrições vívidas: uma missão de pesquisa na masmorra de Allihanna, Azgher ou Oceano.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe uma ferramenta aprimorada à sua escolha.

LEAL (4 A 6 PA). Você paga metade do preço por itens mundanos que Kandor consiga fabricar (ou seja, paga apenas pela matéria-prima).

ÍNTIMO (7 PA). Kandor faz um ajuste especial em um dos itens do personagem. Este item aumenta o total de pontos de vida do personagem em +10 por patamar, ou o total de pontos de mana em +1 por patamar.

LASSANCE

Uma mulher muito bela, talvez a mais bela que os aventureiros tenham visto em suas vidas. Os cabelos verdes mais parecem folhagens de árvores, a pele se confunde com madeira sedosa: trata-se de uma dríade. Gosta de observar aqueles que adentram o bosque, mas sem se mostrar: aproxima-se apenas quando sente segurança, ou gosta particularmente de alguém no grupo — nestes casos, Lassance é bem-humorada, divertida e curiosa. Em respeito aos demais habitantes de Candeh'ssa, acabou adquirindo o hábito de usar roupas — ou imitações convincentes, crescidas de folhas e pétalas.

♣ Bosque (p. 29).

♥ Pessoas belas, geleia, chuva, ficar nua.

♣ Desrespeito à natureza, matança, flores.

ÚLTIMA DEMANDA. Nada conquistaria mais a afeição de Lassance que uma geleia de frutas especial. Esta é uma missão de manufatura em três masmorras diferentes para trazer frutas únicas, transformando-as em uma geleia inigualável.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe +2 em Adestramento e Cura.

LEAL (4 A 6 PA). Você pode lançar *Controlar Plantas*. Caso já conheça essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

ÍNTIMO (7 PA). Você pode usar o poder Companheiro Animal como um druida de mesmo nível.

LYSSARA

Esta *aggelus* aparenta ser uma mulher mais velha, por volta de 45 anos em idade humana. Seus cabelos são de um azul escuro, com olhos violetas e sorriso encantador. Lyssara é apaixonada por flores desde que se lembra, dedica sua vida a cultivá-las. Um pouco tímida, se solta apenas quando o assunto são flores e seu cultivo. Tem voz calma e acolhedora, e está sempre disposta a ajudar quem precisa da melhor forma que puder; sente muita dificuldade em negar pedidos, o que a coloca em algumas situações desconfortáveis.

♣ Mercado (p. 32).

♥ Flores, livros, silêncio, sobremesas de baunilha.

♣ Gente invadindo seu espaço pessoal, gente que fala alto, chocolate.

ÚLTIMA DEMANDA. Lyssara diz existir uma flor rara que ela sempre desejou: a Kinabalu Mágica, uma tulipa luminosa de cores sempre em mutação. Esta é uma missão de recuperação na masmorra de Wynna, único lugar onde a rara flor cresce.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe +2 em Ofício (alquimista) e Sobrevivência.

LEAL (4 A 6 PA). Você soma seu atributo principal nos pontos de vida que recupera usando habilidades.

ÍNTIMO (7 PA). Quando usa um preparado alquímico, seu efeito aumenta em um dado do mesmo tipo (só afeta preparados com efeito expresso em dados).

MAHIN

Atrás do balcão, uma *aggelus* jovem de cabelos ruivos levemente desganhados e olhos lilases, estrelados e convidativos. Aqueles que visitaram a taverna podem sentir que estão passando por um déjà-vu,

mas Mahin vai suspirar e desfazer a confusão que irmãs gêmeas causam. Mahin é reservada e silenciosa, mas tem grande conhecimento de todas as localizações de Candeh'ssa e sempre indica o caminho certo para qualquer lugar.

♣ Estalagem (p. 31).

♥ Mapas, peças de cerâmica, Nima.

♣ Tecidos esvoaçantes, itens de madeira, animais selvagens.

ÚLTIMA DEMANDA. Mahin e Nima já foram muito próximas, mas as duas discutiram anos atrás. Nada deixaria Mahin mais feliz do que fazer as pazes com Nima. Como pedido de desculpas, quer lírios brancos perfeitos para a irmã — uma missão de pesquisa (Sobrevivência) realizada em uma das seguintes masmorras: Allihanna, Marah ou Glórienn.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA).

Seus Pontos de Vida máximos aumentam em +3 por patamar.

LEAL (4 A 6 PA). Quando descansa, você também elimina uma condição.

ÍNTIMO (7 PA). Quando faz um descanso que aumentaria PV acima do valor máximo, você recebe o excedente como PV temporários. Estes pontos temporários desaparecem ao final da próxima masmorra.

MARTIN

O humano Martin foi um hábil e moralmente questionável mercenário de Portsmouth que, ao morrer, recebeu um “contrato” inesperado: auxiliar os futuros libertadores em Candeh'ssa. Magro e alto, com o rosto marcado por pequenas cicatrizes que seu cavanhaque negro e cabelos longos não conseguem esconder, ele não disfarça sua natureza nem as habilidades que tem a oferecer. Se alguém se importa em lutar sujo, não é um problema dele.

♣ Qualquer. Martin fica vagando pela cidade, e pode ser encontrado fazendo “bicos” em qualquer estabelecimento.

♥ Dinheiro, combate desonrado, violência.

♣ Magia arcana, combate honrado, pacifismo.



ÚLTIMA DEMANDA. Apesar de parecer não se importar com nada nem ninguém, Martin sente saudade de sua vida como mercenário e, sobretudo, de seus companheiros de bando. Ele sabe que o estandarte de seu grupo mercenário está em uma masmorra, e gostaria de recuperá-lo. Isso é uma missão de busca na masmorra de Keenn.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você pode usar Valentão.

LEAL (4 A 6 PA). Você recebe resistência a magia arcana +5.

ÍNTIMO (7 PA). O bônus em rolagens de dano que você recebe pelo poder Valentão aumenta para +5.

MYSSIA

Moça de cabelos loiros encaracolados e pele escura, usa um casaco longo e branco — bem fechado com botões amarelos —, gravata borboleta azul e calça ornamentada com sapatos sociais. Esta *aggelus* permanece o dia todo no balcão da guilda, lidando com montes de papéis com requisições dos vários habitantes da cidade planar. Extremamente organizada, ela pensa e fala de forma rápida, às vezes rápido demais para ser entendida.

♣ Guilda (p. 31).

♥ Organização, listas bem-feitas, sorvete de morango.

♣ Bagunça, coisas erráticas, cebola na comida.

ÚLTIMA DEMANDA. Myssia é muito atenciosa com todos. Nada interessa mais a ela que o bem estar dos outros. Sua Última Demanda é que a Última Demanda de duas outras pessoas sejam concluídas.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Uma vez por masmorra, você pode rolar novamente um teste de perícia relacionado a uma missão.

LEAL (4 A 6 PA). Quando o grupo conclui uma missão, o mestre rola duas recompensas e os personagens escolhem uma delas.

ÍNTIMO (7 PA). Você pode elaborar sua própria missão, escolhendo suas características na tabela de missões aleatórias (p. 34). Cada personagem só pode usar este benefício uma vez.

NAHIRI

Esta qareen do ar tem a pele escura tradicional dos habitantes de Halak-Tûr. Tem cabelos verde-claro, assim como os olhos, e a Marca de Wynna nas costas. Nahiri não sabe exatamente de onde veio; um dia apareceu, ainda bebê, na porta do anão Tharuk — que então a criou como filha. Cresceu como mercadora, assim como o pai. Atende a todos com seu melhor sorriso e muita alegria (e, algumas vezes, com mais entusiasmo do que seu pai gostaria). Nahiri adora ouvir histórias sobre aventureiros e treinar algumas magias, para desespero de Tharuk.

♣ Mercado (p. 32).

♥ Aventuras, coisas brilhantes, flertar, magia.

♣ Assuntos burocráticos, tempo frio, pimenta.

ÚLTIMA DEMANDA. Nahiri sonha ser aventureira, e a presença dos heróis entrando e saindo das masmorras mexe com sua imaginação. Ela quer acompanhar o grupo em uma missão de escolta em qualquer masmorra.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe +2 em Diplomacia.

LEAL (4 A 6 PA). Você pode lançar *Criar Ilusão*. Caso já conheça essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

ÍNTIMO (7 PA). Nahiri se torna uma parceira veterana adepta, ajudante ou magivocadora.

NERUS

Uma amistosa e musculosa elfa-do-mar de cabelos verdes e curtos, sempre vista com longas botas de couro até metade das coxas, com shorts verdes e uma camisa sem mangas, além de um colete repleto de iscas e linhas. Cheia de energia, sempre convida os aventureiros para se juntar a ela e seu marido Andris na pesca diária.

♣ Pesqueiro (p. 32).

♥ Peixes raros, marcenaria, nadar.



♥ Dias nublados, comidas doces, aulas, qualquer tipo de ensinamento não prático que demore muito.

ÚLTIMA DEMANDA. Nerus sonha pescar um kraken do pesqueiro, e precisa de uma isca especial para a enorme presa. Será uma missão de caça na masmorra de Allihanna, Oceano ou Megalokk, em busca de alguma criatura capaz de aguçar o apetite do monstro.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe +2 em Atletismo e Sobrevivência.

LEAL (4 A 6 PA). Você recebe proficiência com o arpão.

ÍNTIMO (7 PA). Enquanto segura a corda de um arpão preso a um alvo, você pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de manobra contra o alvo. Se passar, ele fica caído e é arrastado 9m na sua direção.

NIMA

Atrás do balcão, uma aggelus jovem de cabelos ruivos levemente desgrenhados e olhos lilases, estrelados e convidativos. Aqueles que visitaram a estalagem podem sentir que estão passando por um dejavu, mas Nima vai rir gentilmente e desfazer a confusão: Mahin é sua irmã gêmea. Diferente dela, Nima é solícita e fala bastante sobre todo mundo — bem relacionada, conhece cada habitante da cidade e pode oferecer valiosas perspectivas sobre eles.

♠ Taverna (p. 32).

♥ Conversas, especiarias, lírios brancos, Mahin.

♥ Roupas de couro, armaduras, animais selvagens.

ÚLTIMA DEMANDA. Nima e Mahin já foram muito próximas, mas as duas discutiram anos atrás. Nada deixaria Nima mais feliz do que fazer as pazes com Mahin. Como pedido de desculpas, deseja um vaso de cerâmica perfeito para presentear a irmã — uma missão de manufatura realizada em uma das seguintes masmorras: Lena, Marah ou Wynna.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Quando você consome um prato especial, seu bônus de alimentação dura dois dias (bônus que “gastam”, como pontos temporários, são renovados automaticamente no início do segundo dia).

LEAL (4 A 6 PA). Você pode acumular dois bônus de alimentação por vez.

ÍNTIMO (7 PA). Uma vez por visita a Candeh'ssa, você pode realizar uma comemoração para toda a cidade! Pague uma quantia igual à metade do dinheiro inicial do nível da próxima masmorra (por exemplo, T\$ 200 para o Desafio de Lena). Se fizer isso, você recebe resistência a magia +5 e 10 PV temporários por patamar (estes benefícios desaparecem ao final da próxima masmorra).



NTHANDA

Se o cheiro de ervas e alquímicos não denuncia a presença de Nthanda, certamente a grande altura e o olhar benevolente o fazem. Esta aggelus traz a pele tatuada com padrões arbóreos que brilham como as estrelas. Nthanda é conhecida por sua serenidade e caridade, que costumam ser estendidas a qualquer um, apesar de ser uma mulher de poucas palavras. Pode ser encontrada no laboratório, geralmente fabricando algum bálsamo ou outro remédio para alguém necessitado.

♠ Laboratório (p. 31).

♥ Orvalho, chuva, pássaros, penas coloridas.

♥ Pelo de animal, bagunça e sujeira.

ÚLTIMA DEMANDA. Nthanda tem o desejo mais profundo de quase todo alquimista: transformar a matéria através de uma poção. Para isso ela precisa de um catalisador universal poderoso — algo que só pode ser conseguido em ambiente carregado de energia divina. É uma missão de manufatura de Ofício (alquimista) em qualquer masmorra.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Em cada retorno a Candeh'ssa, você ganha o equivalente a 2d4 x T\$ 10 em essências de mana e/ou bálsamos restauradores.

LEAL (4 A 6 PA). Aumenta para 2d6 x T\$ 10 e inclui ácidos, bombas e fogos alquímicos.

ÍNTIMO (7 PA). Além dos anteriores, inclui uma poção à sua escolha entre *Curar Ferimentos* (4d8+4), *Bola de Fogo* (6d6), *Purificação* ou *Resistência a Energia*.

PHYLLA

Mulher pequena de riso fácil e mãos rápidas, Phylla é a mais jovem trabalhadora da Oficina, mas não a menos agitada — é possível ver o borrão de sua cabeleira ruiva correndo para todo lado, trabalhando ou procurando suas ferramentas perdidas. A sulfure tem grande respeito por tudo que vive, e um amor ainda mais intenso por histórias de outras culturas.

▲ Oficina (p. 32).

♥ Itens de pedra, culturas distantes, histórias.

♣ Livros, coisas paradas, pessoas quietas demais.

ÚLTIMA DEMANDA. Além de ser uma fenomenal couraceira, Phylla tem outro grande talento — perder suas ferramentas! Seu brunidor favorito, de grande valor sentimental, acabou levado para uma masmorra por aventureiros anteriores. Ela precisa que realizem uma missão de recuperação em qualquer masmorra.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe +2 em testes de Investigação e Percepção.

LEAL (4 A 6 PA). Uma vez por masmorra, você pode “achar” uma ferramenta de Phylla em seus bolsos. Você pode escolher uma ferramenta com uma melhoria, mas precisa dar uma boa explicação sobre como ela foi parar ali!

ÍNTIMO (7 PA). Você pode gastar 1 PM para encontrar uma fraqueza em um inimigo (como se tivesse passado em um teste para identificar criatura). Se ele usa armadura ou é um construto, você também recebe +5 em rolagens de dano contra ele.

PUNDDIN

Moreau herdeira do coelho, com longas orelhas brancas que saltam fora do chapéu de chef que costuma usar. Suas roupas de trabalho são vestidos cheios de babados em cor-de-rosa, com um avental branco por cima. Punddin é uma pessoa doce, calma e muito tímida. Gosta de assar doces para os outros, mesmo sendo habilitada para fazer bem mais que isso. Para ela, oferecer uma sobremesa é sempre a melhor maneira de começar uma conversa.

▲ Churrascaria (p. 30).

♥ Coelhos, cor rosa, chantilly, livros de terror.

♣ Pimenta, carne, bagunça na cozinha.

ÚLTIMA DEMANDA. Punddin quer agradecer aos heróis fazendo um bolo enorme, mas seu açúcar de fada acabou. Ela vai requisitar uma saca desse açúcar como uma missão de recuperação na masmorra de Glórienn, Lena, Marah ou Wynna.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe +2 em Ofício (cozinheiro).

LEAL (4 A 6 PA). Uma vez por dia, quando fabrica um ou mais pratos especiais, você pode gastar 1 PM para que eles concedam 2d8 PV temporários, cumulativo com os benefícios normais.

ÍNTIMO (7 PA). Além dos benefícios normais, seus pratos especiais permitem ignorar a primeira condição de medo ou mental sofrida até o fim do dia.

RAFIQ

Rafiq é um jovem aggelus alto, de pele escura, totalmente careca. Tem rosto marcado e profundos olhos dourados, muito expressivos. É normalmente visto em vestes sacerdotais e armadura completa. Aventureiros inclinados a razões nobres têm a sua predileção.

▲ Templo (p. 33).

♥ Heroísmo, livros de romances históricos, incenso.

♣ Barulho, exibicionismo, descrença ou desrespeito aos deuses.

ÚLTIMA DEMANDA. Como prova de sua devoção, Rafiq pede que os aventureiros levem suas oferendas aos deuses. São três missões de entrega em masmorras de deuses diferentes que canalizam energia positiva.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Suas magias de cura recuperam +1 PV por círculo de magia que você seja capaz de conjurar.

LEAL (4 A 6 PA). Escolha uma magia divina que conheça. O custo para lançá-la diminui em -1 PM, cumulativo com outras reduções.

ÍNTIMO (7 PA). Suas magias divinas de toque ganham um novo aprimoramento: +1 PM: muda o alcance para curto.



TANIT

Esta qareen de curvas acentuadas e cabelo cacheado lilás pode ser vista em trajes leves e véus, geralmente ministrando alguma cerimônia durante a noite. Tanit é responsável por ritos de energia negativa — uma raridade na cidade planar. A clériga se mostra entediada em relação aos moradores locais, mas extremamente interessada nos aventureiros, sem poupá-los de elogios ou ajuda.

▲ Templo (p. 33).

♥ Poder, joias, presentes caros, passeios noturnos.

♣ Altruísmo, flores, luzes fortes.

ÚLTIMA DEMANDA. Tanit está farta desta cidadela — ela precisa de uma escolta a qualquer masmorra de um deus que canaliza energia negativa. Se levada ali, vai completar um ritual para alcançar o reino divino dessa divindade e escapar para sempre...

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você aprende uma magia divina de necromancia ou transmutação de 1º círculo a sua escolha.

LEAL (4 A 6 PA). Sempre que reduz um ou mais inimigos a 0 PV ou menos com uma magia divina de dano, você recebe 2 PM temporários.

ÍNTIMO (7 PA). Mesmo após desaparecer, Tanit não esquece de seu salvador. Sempre que o personagem chega à metade de seus PV totais pela primeira vez em uma masmorra, um espírito abissal aparece e atua por uma cena como um parceiro veterano adepto, assassino, destruidor, guardião ou magivocador, ou realiza uma tarefa à sua escolha, como no efeito básico da magia *Servo Divino* (*Tormenta20*, p. 205).

TECLIS

A silhueta franzina do escriba local é fácil de ser encontrada entre pergaminhos. Os olhos escuros não escondem a timidez — a menos que esteja falando de magia! O elfo Teclis tem amor profundo pelo conheci-

Teclis sempre está com mais pergaminhos do que pode carregar



mento arcano, e será muito solícito com conjuradores e aqueles dotados pela magia.

▲ Biblioteca (p. 29).

♥ Conhecimento arcano, pergaminhos, mistérios mágicos.

♣ Inventores, engenheiros, goblinoides, armas de fogo.

ÚLTIMA DEMANDA. Aficionado por magia, Teclis pede para que os personagens tragam novas informações mágicas, completando uma missão de reconhecimento em uma das seguintes masmorras: Wynna, Tanna-Toh ou Glórienn.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Ao procurar um pergaminho específico na biblioteca, você pode rolar dois dados e usar o melhor resultado.

LEAL (4 A 6 PA). Quando lança uma magia de um pergaminho, você tem 25% de chance de que esse pergaminho não seja consumido.

ÍNTIMO (7 PA). Escolha um pergaminho contendo uma magia de até 3º círculo que você não conhece. Durante a próxima masmorra, essa magia faz parte de suas magias conhecidas.

THARUK

Um anão forte, de barba e cabelos pretos, muito focado no trabalho e na filha. Embora conversador, Tharuk prefere não falar do passado: um dia, ele também tentou ser um Libertador, mas seu grupo foi arrasado — apenas ele se salvou. Decidiu ficar em Candeh'ssa, não vendo sentido em voltar para Arton derrotado. Em sua tristeza, foi agraciado com a tarefa de criar a pequena Nahiri, que tem sido a luz da sua vida desde então. Sempre trata todos muito bem, basta não mexer com sua filha!

▲ Mercado (p. 32).

♥ Nahiri, cerveja anã, histórias de Doherimm.

♥ Falar do passado, anões sem barba, gente mexendo com sua filha.

ÚLTIMA DEMANDA. Tharuk evita mencionar seu tempo como um pretensso Libertador, mas existe algo que ele não consegue esquecer: na fuga, acabou deixando para trás seu fiel machado anão, herança de família. Ele torce para que a arma valiosa ainda esteja na última masmorra que visitou. Esta é uma missão de recuperação em uma das cinco primeiras masmorras, à escolha do mestre.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). A cada retorno a Candeh'ssa, você ganha um item a sua escolha de até T\$ 100.

LEAL (4 A 6 PA). O valor do item que você ganha aumenta para T\$ 200.

ÍNTIMO (7 PA). Tharuk se torna um parceiro veterano combatente, fortão ou guardião.

TONHÃO

Tonhão é um grande ogro de cabelos curtos e sorriso bobó, que vive com seus espetos de carne favoritos presos às costas e cintura como se fossem espadas. Tem também a compulsão de estar sempre limpando as mãos em uma toalha. Aprecia testar novas receitas de suas famosas linguiças com o povo da Candeh'ssa, tentando encontrar o balanço perfeito entre carnes e temperos. Chegou recentemente à cidade, depois que seu bando o deixou para morrer por não querer ser um guerreiro como os outros.

♣ Churrascaria (p. 30).

♥ Carne, cozinhar, ajuda para cozinhar.

♥ Peixe, dias chuvosos, não poder cozinhar.

ÚLTIMA DEMANDA. Tonhão quer assar o churrasco perfeito. Para isso precisa temperar o metal de seus espetos em uma fonte de calor sobrenatural. Ele entrega seus espetos para uma missão de manufatura envolvendo Ofício (artesão) na masmorra de Azgher, Thyatis ou Wynna.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Ao extrair recursos de uma criatura, você extrai um recurso extra.

LEAL (4 A 6 PA). Você aprende e pode lançar *Abençoar Alimentos*. Caso já conheça essa magia, seu custo diminui em -1 PM.

ÍNTIMO (7 PA). Quando você pede um misturadinho dos deuses, pode gastar um ingrediente adicional para escolher um quarto acompanhamento.

VIRIDIANE

Caso único entre os habitantes de Candeh'ssa, Viridiane é uma bela unicórnio fêmea. Extremamente tímida — mesmo entre os nativos — sente-se confortável apenas no Bosque, sob a proteção atenta de Lassance, sendo raro encontrá-la em outro local. Quando assustada (evento muito frequente), recorre ao poder de teletransporte. Ela entende ser sua atribuição auxiliar os heróis como puder, mas histórias sobre aventureiros matando animais mágicos a tornaram arredia. Ainda assim, é possível que acabe curiosa sobre algum membro do grupo, observando de distância segura. Quando o corpo equino se mostra inconveniente, Viridiane pode adotar uma forma humanoide: pequena estatura, pele muito clara, cabelos brancos e longos como sua crina, olhos azuis, chifre espiralado na fronte.

♣ Bosque (p. 29).

♥ Silêncio, segurança, confeitos.

♥ Armas, ruído alto, itens de couro, agressividade.

ÚLTIMA DEMANDA. Viridiane gostaria de vencer a própria timidez e ser útil aos heróis, como os deuses que a trouxeram ali gostariam. Para isso, ela gostaria de acompanhar o grupo em um dos desafios. Isso pode ser qualquer missão em que ela possa acompanhar um dos personagens (ela escolhe quem a tiver abordado com mais candura e confiança). Se aceita, nessa missão ela atuará como uma parceira unicórnio iniciante.

BENEFÍCIOS DE AFINIDADE

CORDIAL (1 A 3 PA). Você recebe +2 em Percepção e Sobrevivência.

LEAL (4 A 6 PA). Na próxima masmorra, você pode lançar *Purificação* uma única vez, pagando seu custo normalmente.

ÍNTIMO (7 PA). Viridiane atua como um parceiro unicórnio veterano (veja *Ameaças de Arton*, p. 227). Se o personagem for de nível 11 ou mais, ela atua como parceiro mestre.



Viridiane, uma tímida moradora do bosque

A ANTECÂMARA DO DESAFIO

Como Hennd Kalamar — ou qualquer habitante de Candeh'ssa — poderá informar, a jornada para salvar Valkaria inicia na Antecâmara do Desafio. Esta pode ser encontrada em uma ilhota no lago central, acessando um grande portal sob a estátua da deusa.

A imensa porta de madeira planar abre-se com a aproximação de alguém portando a Lágrima de Valkaria. Após um curto corredor flanqueado por tochas, chega-se a uma vasta câmara que lembra o interior de um templo. Vitrais mágicos enchem o aposento de luz violeta suave, e mostram imagens que contam uma história. A maior parte das cenas exibe Valkaria, Khalmir e outros deuses. Entre os vitrais há colunas, com pequenas réplicas da estátua da deusa no topo de cada uma.

Um longo tapete púrpura leva até a parede norte, que ostenta uma gigantesca gravura — bastante chocante e comovente, especialmente para servos da deusa. É uma imagem de Valkaria, diante de uma coluna de mármore. Ela está acorrentada e amordaçada, presa com algemas, correias e coleira. Rosas brancas e púrpuras crescem entrelaçadas com as correntes, e seus espinhos ferem a prisioneira. Seus olhos imploram por ajuda.

No final do tapete, logo abaixo da pintura, existe um grande círculo traçado no chão com linhas de luz púrpura. Tem o tamanho certo para conter um grupo de aventureiros.

O lugar parece pronto para uma cerimônia, com velas acesas e incensos fumegando. De fato, há até mesmo um sacerdote próximo do círculo. Com a chegada dos aventureiros, ele faz um gesto de boas-vindas.

“Bem-vindos, heróis, à Antecâmara do Desafio. A deusa espera por seu socorro.”

Shaldir é um sacerdote de Valkaria há muito falecido, sua alma residindo aqui desde antes da construção de Candeh'ssa. Quando os deuses concluíram o Labirinto, este clérigo foi convocado para recepcionar os heróis quando chegassem e prepará-los para sua grande missão. Shaldir tem aguardado aqui há séculos, paciente, por este momento.

O clérigo convidará os aventureiros a circular pela câmara, exibindo os vitrais e contando a história real da condenação de Valkaria (leia para os jogadores o conto introdutório *A Maior Ambição*, no início deste livro). Assim, caso os personagens de alguma forma tenham conseguido acesso à Antecâmara sem conhecer a verdade, agora saberão de tudo.

Encerrando a história, Shaldir explica sobre o funcionamento do portal — o círculo místico no chão. Uma vez que cada masmorra tenha sido vencida e o grupo esteja posicionado sobre o círculo, todos são transportados para a masmorra seguinte por *Viagem Planar*. Em geral, o ponto de chegada fica em um extremo da masmorra, e o ponto de saída no extremo oposto.

Shaldir não pode dizer aos aventureiros para onde leva este primeiro portal, muito menos a ordem das masmorras. Ele também não pode acompanhar o grupo. No entanto, recomendará que “prestem atenção à história”. De fato, estudar os vitrais da Antecâmara durante pelo menos uma hora garante +2 nos testes de Religião para decifrar os símbolos.

É possível determinar, decifrando os símbolos no círculo, a qual divindade pertence a masmorra seguinte. Esse conhecimento é importante para a preparação dos heróis: certas masmorras são ambientes hostis, exigindo proteções especiais. Decifrar o círculo exige um teste de Religião (CD 20 + nível da masmorra).

Um devoto recebe +2 para reconhecer um símbolo referente ao próprio deus. O mestre faz esse teste em segredo, pois em caso de falha por 5 ou mais o personagem “identifica” o símbolo de forma totalmente incorreta, associando-o a um deus muito diferente (confundindo Azgher com Tenebra, por exemplo).

Note que informações sobre as masmorras também podem ser obtidas em Candeh'ssa, sobretudo no Templo e na Biblioteca.

Se os personagens decidem atacar Shaldir, ele se defenderá como puder. O clérigo não carrega tesouros, exceto seu símbolo sagrado. Atacá-lo será considerado uma violação extrema do desafio — assim como saquear ou danificar qualquer peça desta câmara. Se isso ocorrer, o portal agora levará apenas de volta a Candeh'ssa. O grupo inteiro será vítima de uma magia *Rogar Maldição*, sem direito a teste de resistência e sofrendo todos os quatro efeitos (pode-se recorrer ao Templo para cancelar a maldição). Caso seja morto, Shaldir será ressuscitado para receber o próximo grupo.

Caso os aventureiros sejam acompanhados por Hennd Kalamar, este assume o papel de guia e Shaldir não estará aqui. A presença de Kalamar oferece +2 em testes de Religião para decifrar os símbolos (cumulativo com o bônus dos vitrais).





20 DESAFIOS

○ LABIRINTO DE VALKARIA

Existe, de fato, um labirinto. Diferente do que alguns pensam, não se encontra fisicamente dentro da estátua. Embora seu tamanho ciclópico tornasse isso perfeitamente possível, não há túneis ou câmaras no interior. Pelo menos, não neste plano de existência.

A natureza do Labirinto de Valkaria é muito mais complexa. Trata-se de um semiplano, uma dimensão compacta construída com partes dos Reinos dos Deuses, que não pode ser acessado por meios convencionais. Não se pode entrar ou sair através de portas ou passagens secretas, nem por meios mágicos comuns.

A única forma de acesso é através da Antecâmara do Desafio, situada na cidade planar de Candeh'ssa. Esta, por sua vez, pode ser alcançada apenas por aqueles que tenham meios de viagem planar — e também em posse da *Lágrima de Valkaria*, um artefato sagrado, que atua como “chave”.

Existe ainda uma limitação de poder para participar do desafio: apenas personagens de 1º nível podem entrar, pois o teste se destina a colocar os salvadores de Valkaria no limite de suas capacidades. Isso também explica por que os poderosos de Arton, como Talude, Vectorius e até mesmo Arsenal, nunca enfrentaram o Labirinto.

Quando enfim adentram a Antecâmara do Desafio (descrita anteriormente, na p. 46), os personagens podem começar a jornada.

O Labirinto é composto por vinte masmorras, cada uma elaborada por um deus maior — e que, uma vez vencida, libera a masmorra seguinte. Cada etapa começa em um ponto indicado no mapa com Ⓢ, onde há um portal de transporte planar fixo, por onde os heróis chegam. O objetivo dos aventureiros é atingir outro portal presente na masmorra, provavelmente no lado oposto. Este portal fica em uma câmara onde os heróis devem derrotar um oponente especial, ou decifrar um enigma particularmente difícil. O portal só aparece ou funciona quando o desafio é vencido. *Viagem Planar* e efeitos semelhantes não permitem alcançar as masmorras, mas podem ser usados a qualquer momento para sair do Labirinto.

Efeitos de adivinhação não funcionam normalmente aqui. Para usar um desses efeitos, primeiro o personagem deve fazer um teste de Misticismo (CD 25 + metade do nível da masmorra em questão). Se

passar, o efeito funciona por 1 rodada, independentemente de sua duração original. Caso contrário, o efeito não funciona (mas seus custos são pagos da mesma forma).

De modo geral, cada masmorra se apresenta como um ambiente subterrâneo (túneis naturais, túneis escavados, construções...) semelhante a um Reino dos Deuses. As criaturas que povoam cada nível também têm alguma ligação com a divindade que o lugar representa.

As masmorras têm mapas extensos e, intencionalmente, nem todos os aposentos são descritos. O mestre é livre para povoar essas áreas com seus próprios encontros e criaturas, mas obedecendo à natureza dos habitantes locais (descritos em “Encontros Aleatórios”).

O portal no fim de cada masmorra leva de volta à Antecâmara, onde o grupo retorna a Candeh'ssa. A masmorra seguinte pode ser acessada em 24 horas.

Em geral, quatro ou cinco tipos de criaturas ou monstros ocupam cada nível. Eles são “reiniciados” (ou seja, voltam à vida ou ao normal) assim que eventuais aventureiros são destruídos ou abandonam o Labirinto. Estes seres mágicos não envelhecem e não necessitam de água ou comida; estão aqui por obra dos deuses responsáveis por cada masmorra.

20 DEUSES, 20 DESAFIOS

Após a Antecâmara, estas são as masmorras encontradas pelos aventureiros e uma breve descrição de seu conteúdo:

1) O DESAFIO DE ALLIHANNA. A primeira masmorra é simples, envolve combates diretos contra feras. Animais selvagens variados, como ursos e grandes felinos, povoam os túneis.

2) O DESAFIO DE RAGNAR. Hordas de goblinoides, orcs e ogros infestam a masmorra.

3) O DESAFIO DE GLÓRIENN. Arqueiros, arcanistas e caçadores élficos enfrentam os heróis.

4) O DESAFIO DE LENA. Aqui começam os desafios que não podem ser vencidos de formas convencionais. Criaturas não sofrem dano por ataques e magias normais.

5) O DESAFIO DE HYNINN. Quase não contém monstros, mas é infestada de armadilhas. Criaturas camufladas também podem estar aqui.

6) O DESAFIO DE MARAH. Povoada por fadas, ninfas e clérigos de Marah, não pode ser vencida por simples violência.

7) O DESAFIO DE TENEBRA. Nenhum tipo de iluminação, natural ou mágica, funciona nestas trevas eternas. Mortos-vivos infestam o lugar.

8) O DESAFIO DE AZGHER. Esta masmorra banhada em luz é lar de múmias e enxames assassinos.

9) O DESAFIO DE TAURON. Um labirinto extremamente difícil de mapear, povoado por minotauros.

10) O DESAFIO DE TANNA-TOH. Vencer esta masmorra envolve testes de Inteligência e Conhecimento.

11) O DESAFIO DE LIN-WU. Uma ordem inteira de monges oferece desafio elevado aos aventureiros.

12) O DESAFIO DE WYNNA. Fadas e gênios são os principais adversários nesta masmorra mágica.

13) O DESAFIO DO OCEANO. Estas cavernas submarinas são mortais para aventureiros incapazes de respirar embaixo d'água.

14) O DESAFIO DE THYATIS. O perigo cresce. Nestes corredores de lava, aventureiros sem proteção contra fogo não sobrevivem.

15) O DESAFIO DE SSZZAAS. Outro ambiente hostil, infestado de animais peçonhentos.

16) O DESAFIO DE KEENN. Guerreiros de pátio lendário com armaduras pesadas e armas poderosas são os oponentes.

17) O DESAFIO DE MEGALOKK. Monstros diversos infestam estes túneis... Construídos dentro de um kaiju adormecido!

18) O DESAFIO DE NIMB. Masmorra de natureza caótica, com criaturas de poderes inesperados.

19) O DESAFIO DE KHALMYR. Outra masmorra difícil. Seus aposentos oferecem provas para testar a integridade dos aventureiros.

⊙ DESAFIO FINAL

A última masmorra foi forjada pela própria Valkaria. Ela preparou aqui um desafio digno dos maiores heróis de Arton — a mais perigosa masmorra já concebida.

Parece contraditório a própria Valkaria oferecer o mais difícil dos Desafios, visto que não será libertada caso os heróis falhem. No entanto, é a natureza de seu pacto com Khalmyr. A liberdade da deusa não tem significado caso seus devotos não consigam vencê-la, pois ela sonha com o dia em que os humanos serão superiores aos deuses.

Como teste final, os aventureiros encontram um avatar da própria deusa e devem derrotá-la em combate. Caso consigam, a deusa aparece em pessoa — agora livre para retornar ao Panteão — e recompensa os seus Libertadores.

AVANÇO PELAS MASMORRAS

Quando Valkaria foi transformada em pedra e a condição para sua libertação estipulada, cada deus do Panteão preparou um grande desafio, na forma de um labirinto de túneis e câmaras contendo um Guardião a ser vencido. Para alguns deuses, foi uma forma de homenagem que certamente contentaria a irmã petrificada; para outros, um presente cruel e irônico.

Cada masmorra foi construída com uma pequena parte dos Reinos dos Deuses, mas sem mudanças ambientais associadas a mudanças de planos: para todos os efeitos práticos, os personagens ainda estão no mundo dos mortais, em Arton.

“Vencer” uma masmorra significa, em resumo, atravessá-la de um ponto a outro (do portal de chegada, marcado com ⊙, ao portal de saída); sobreviver ao trajeto; e derrotar um oponente especial, daqui por diante designado como o Guardião. Ele pode ser encontrado em certo ponto do mapa (quase sempre perto do portal de saída), ou percorrendo corredores e câmaras.

Com a derrota do Guardião — geralmente em combate, mas pode haver outros meios —, o portal de volta à Antecâmara do Desafio é ativado. O brilho púrpureo nos símbolos aumenta de intensidade quando isso ocorre, mostrando claramente que o portal está ativo. É possível que os aventureiros percorram o mapa e cheguem à saída sem passar pelo Guardião, mas isso de nada adianta, pois o portal não funciona.

Vencer a maior parte das masmorras envolve combates contra criaturas relacionadas à divindade que comanda o lugar. No entanto, conforme a natureza de alguns deuses, certos desafios precisam ser vencidos de outras formas — através de perícias, magias ou outras estratégias.

⊙ OS HABITANTES DO LABIRINTO

Exterminar todos os adversários encontrados na masmorra não é obrigatório (na verdade, é impossível): apenas o Guardião precisa ser vencido. No entanto, um grupo dificilmente será capaz de atingir o ponto de saída sem passar por vários inimigos.

As pessoas, animais e outros seres que povoam cada masmorra foram convocados por seus próprios deuses, recebendo a missão de patrulhar o lugar (ou executar outras tarefas, conforme o caso) até que Valkaria seja livre. Muitos desses habitantes estão aqui cumprindo pena, como castigo por desagradar sua divindade, esperando um dia receber perdão e liberdade; outros são servos fiéis seguindo ordens de seu patrono, orgulhosos por desempenhar papel

tão importante. Estas criaturas não sofrem efeitos de idade, fome ou sede enquanto estão aqui. Exceto por esse detalhe, quase todos são criaturas normais de seu tipo. O mesmo vale para os Guardiões, embora estes sejam seres especiais, escolhidos ou criados pelos deuses para a tarefa.

Não se pode destruir todos os habitantes de uma masmorra para impedir que ocorram encontros aleatórios; novas criaturas continuam surgindo, criadas ou convocadas por seus respectivos deuses.

Exceto em casos específicos, os habitantes conhecem bem a masmorra onde vivem, incluindo como evitar seus perigos e armadilhas, e como usá-los a seu favor. Nos mapas, criaturas inteligentes são indicadas em suas localidades mais prováveis, mas nada impede que sejam encontradas em outras áreas. Um Guardião sempre percebe automaticamente quando heróis entram em sua masmorra, e estará preparado para o confronto.

Caso tentem negociar com habitantes da masmorra, os personagens recebem os seguintes modificadores em testes de Diplomacia, Enganação e Intimidação:

+5 se o grupo inclui um devoto do padroeiro da masmorra.

+2 se o grupo inclui um devoto de uma divindade que canaliza a mesma energia do padroeiro da masmorra.

-2 se o grupo inclui um devoto de uma divindade que canaliza energia oposta à do padroeiro da masmorra.

Cada efeito acima é aplicado apenas uma vez ao grupo, mas os três são cumulativos (um grupo com dois devotos do padroeiro da masmorra e um devoto de uma divindade adversária do padroeiro da masmorra recebe +3 em testes de Diplomacia, Enganação e Intimidação com os habitantes daquela masmorra).

TESOUROS, PREMIAÇÃO, AVANÇO DE NÍVEL

As aventuras de *A Libertação de Valkaria* usam a regra de evolução por marcos (*Tormenta20*, p. 326). Após passar por um portal de saída com sucesso e retornar para a Antecâmara, todos os personagens alcançam um marco de nível.

O aumento efetivo, no entanto, não acontece ainda. Antes é necessário que os personagens repousem pelo menos um dia em Candeh'ssa, curando e/ou restaurando seus PV e PM até o valor máximo. Ainda, novas habilidades ou magias devem ser adquiridas por meio de NPCs locais — eles estão ali justamente para prover tais treinamentos e recursos aos salvadores da deusa. Esse tipo de treinamento exige um dia de estudo por habilidade/magia com um NPC adequado (a critério do mestre).

Encontros no Labirinto

Cada masmorra contém uma média de 3 encontros principais fixos (incluindo a luta final contra o Guardião), com suas descrições e sua própria tabela de encontros aleatórios. A campanha prevê, em média, um encontro aleatório logo após adentrar a masmorra, e um entre cada encontro principal. Então, são cerca de 3-4 encontros aleatórios por masmorra.

Cada masmorra descreve as circunstâncias em que um encontro aleatório pode ocorrer. Além disso, o mestre pode incluir encontros aleatórios sempre que achar interessante para a aventura, principalmente se os aventureiros estiverem parados por muito tempo em um mesmo lugar, causando muito barulho ou chamando a atenção de inimigos de qualquer outra forma (falar normalmente e andar com cuidado, mesmo de armadura, não é considerado barulho excessivo).

Embora as tabelas contenham encontros adequados ao tema de cada deus, o mestre pode substituí-los, se quiser criá-los ou tiver acesso a outros materiais de *Tormenta20*.

Claro, há exceções. O *Desafio de Khalmyr* não usa encontros aleatórios, o Deus da Justiça odeia tudo que é randômico. O *Desafio de Nimb*, por outro lado, contém encontros não restritos ao ND da masmorra, podendo ser muito maiores, menores ou absurdos. Por exemplo, um queijo.

Criaturas derrotadas nas masmorras deixam os tesouros padrão que constam em suas fichas (podendo ser trocados pelo mestre, ou não). Estes também podem ser negociados com certos NPCs de Candeh'ssa.

AGRADO AOS DEUSES

A maioria das masmorras pode ser vencida puramente através de combate. Outras requerem estratégias mais elaboradas, habilidades variadas ou magias específicas. De qualquer forma, não é exigida nenhuma conduta especial para libertar Valkaria; basta que um grupo de heróis vença os desafios.

No entanto, cada desafio foi criado por um dos vinte deuses — e os deuses apreciam ser respeitados. O comportamento dos aventureiros em cada mas-

Equilíbrio

O balanceamento desta campanha, incluindo níveis de desafio, foi calculado para grupos de quatro personagens. O que não significa que seja impossível jogar as aventuras com grupos maiores ou menores. Para isso faça os ajustes equivalentes ao número de personagens do grupo.

PARA 3 JOGADORES

- Em combates contra um único inimigo, reduza os seus modificadores de perícias (incluindo ataques e resistências) e a CD das suas habilidades em 2. Também reduza seus Pontos de Vida em 20%. Para efeitos de tesouro, reduza seu ND em 1.
- Em combates contra múltiplos inimigos, diminua o número de oponentes em 25%.

PARA 5 JOGADORES

- Em combates contra um único inimigo, aumente os seus modificadores de perícias (incluindo ataques e resistências) e a CD das suas habilidades em 2. Também aumente seus Pontos de Vida em 20%. Para efeitos de tesouro, aumente seu ND em 1.
- Em combates contra múltiplos inimigos, aumente o número de oponentes em 25%.

Esses ajustes não são totalmente precisos, e só devem ser aplicados caso os desafios estejam muito difíceis ou fáceis demais.

Você também pode usar *Ameaças de Arton* para fazer alterações mais precisas; em vez das modificações acima, diminua ou aumente o ND do inimigo em 1 (mínimo de 1/4 e máximo de 20). Para isso, veja as pp. 387–388 do *Ameaças*.

morra é avaliado no decorrer de sua permanência ali. Caso os heróis mostrem devido respeito à divindade patrona da masmorra, sua recompensa por vencê-la será maior. Além dos benefícios normais por vencerem o desafio, recebem também uma premiação especial em **Pontos Divinos**.

Pontos Divinos são uma medida da apreciação e, de certa forma, gratidão dos deuses para os aventureiros. Cada personagem começa a aventura com 0 Pontos Divinos (mas veja *A Busca por Hennd Kalamar*). Sempre que vencem uma masmorra, os personagens

conquistam Pontos Divinos se conseguirem agradar sua divindade patrona.

Cada divindade tem suas preferências, ou seja, uma forma específica de ser agradada. Na maior parte das vezes, isso significa exibir o mesmo comportamento exigido de devotos — ou seja, cumprir suas Obrigações e Restrições. Por exemplo, a Deusa dos Elfos proíbe terminantemente seus devotos de praticar violência contra elfos: para vencer a masmorra de Glórienn seguindo esse mandamento, um aventureiro precisa superar seus adversários élficos sem matá-los. Naturalmente, isso torna cada desafio mais difícil, mas a recompensa também é maior. Quando um personagem vence uma masmorra e é bem-sucedido em agradar a divindade patrona, recebe 1 Ponto Divino. Se todos os personagens são bem-sucedidos no agrado, em vez disso cada um recebe 2 Pontos Divinos.

Por outro lado, os deuses são rígidos com aqueles que não demonstram cuidado e atenção com seus interesses. Se o grupo vence uma masmorra, mas nenhum dos personagens consegue agradar a divindade do local, todos os Pontos Divinos de todos os personagens são zerados.

O Agrado aos Deuses nem sempre é evidente. Os aventureiros podem tentar deduzi-lo com testes de perícia, ou investigar entre os NPCs de Candeh'ssa. Um devoto da divindade padroeira da masmorra, contudo, saberá automaticamente.

Quando o Agrado aos Deuses é conhecido e um jogador está prestes a cometer uma violação, ele tem direito a um teste de Sabedoria CD 10 para ser prevenido pelo mestre.

USOS DOS PONTOS DIVINOS

Pontos Divinos (PD) podem ser utilizados apenas no Labirinto, e têm uma variedade de usos.

- Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 1 PD para somar sua Sabedoria (mínimo de 1) no teste (cumulativo com outras habilidades que somam este atributo).
- Quando faz um teste de resistência, você pode gastar 1 PD para rolar este teste novamente.
- Você pode gastar 1 PD para recuperar uma quantidade de PV igual ao triplo de seu nível.
- Você pode gastar 1 PD para recuperar uma quantidade de PM igual à metade do seu nível.
- No seu turno, você pode gastar 1 PD para realizar uma ação padrão ou movimento adicional.
- Você pode gastar 1 PD para usar, por uma cena, um poder concedido a sua escolha de qualquer divindade cuja masmorra você já tenha visitado.

DESAFIO DE ALLIHANNA

PARA PERSONAGENS DE 1º NÍVEL

Esta “masmorra” foi criada por Allihanna, a Deusa da Natureza, mãe dos animais e protetora dos povos bárbaros.

O lugar não é realmente um ambiente subterrâneo, mas sim uma densa e exuberante floresta tropical. Os sons de pássaros e outros animais enchem o ar, assim como o inebriante perfume de almíscar e flores exóticas. Folhagens se agitam o tempo todo com a passagem de pequenos animais.

Os “túneis” marcados no mapa são na verdade trilhas através da mata, e suas câmaras são grandes clareiras. As copas das árvores escondem o céu quase completamente, mas permitem a passagem de luz solar suficiente para que se consiga enxergar com visão normal. Para vencer esta masmorra, os aventureiros devem seguir pelas trilhas e atingir a última câmara, onde um guardião escolhido por Allihanna os aguarda.

Sair das trilhas é possível, mas a mata é extremamente cerrada, como se estivesse sob efeito constante da magia *Controlar Plantas* com CD 16 (*Tormenta*20, p. 188). Nenhuma habilidade, mesmo aquelas que permitem ignorar terreno difícil mágico, vence este efeito. Além disso, por sua natureza planar, a floresta não leva a parte alguma — um personagem que saia da trilha vai apenas se deslocar penosamente alguns passos através da mata, e então retornar à trilha no mesmo ponto em que saiu. As copas das árvores formam uma barreira impenetrável; não se pode atravessá-las para chegar ao “céu”. Os habitantes da masmorra não são afetados por este efeito, podendo se mover através da mata e das copas das árvores livremente.

A exuberância da mata nesta masmorra é realçada pela grande quantidade de folhas de formatos exóticos, flores de cores vívidas e, sobretudo, frutos de aparência apetitosa. Um personagem treinado em *Sobrevivência* pode fazer um teste dessa perícia (CD 16) para iden-

tificar os efeitos dos vários frutos do local. Se passar, identifica cada um dos três frutos seguintes. Se falhar, não consegue identificá-los (mas ainda pode descobrir seus efeitos por boa e velha tentativa e erro). Se falhar por 5 ou mais, acredita que a goiabinha bichada é o único fruto de consumo seguro em toda a masmorra (o mestre pode ocultar o resultado do teste, para que o jogador não saiba se falhou por 5).

POMELO ROXO. Semelhante a uma grande laranja roxa, ingerir este fruto recupera 1d4 pontos de vida (apenas uma vez por dia).

COPO DE NÉCTAR. Frutinha ornamentada com uma flor branca que armazena néctar intensamente açucarado. Ingeri-la recupera 1 ponto de mana (apenas uma vez por dia).

GOIABINHA BICHADA. Frutinha em tons de amarelo e vermelho, parece apetitosa mas esconde bichinhos venenosos. Ingeri-la causa a perda de 1d6 pontos de vida por veneno.

Os frutos perdem todas suas propriedades se retirados da masmorra.

AGRADO AOS DEUSES

Os aventureiros recebem Pontos Divinos se, durante sua permanência nesta masmorra, não matarem nenhum de seus habitantes e nem destruírem grandes porções da mata (o que acontece se usarem efeitos de área como, por exemplo, a magia *Explosão de Chamas*).

ENCONTROS

A masmorra é habitada apenas por criaturas selvagens naturais, como lobos, ursos, gali-galis e similares. Membros de raças que vivem nos ermos, como centauros, também podem ser encontrados aqui.

Os habitantes da masmorra comportam-se como animais normais de seu tipo: em geral lutam apenas em defesa própria, ou em defesa de seu território ou filhotes, sempre preferindo a fuga quando possível. Predadores atacam de surpresa, e nunca continuam a lutar se perdem metade de seus pontos de vida. O mesmo vale para humanoides. Habilidades para acalmar ou comunicar-se com animais, assim como a perícia Adestramento (CD 16), são muito bem-vindas aqui, evitando a maioria dos combates e potencialmente cumprindo o Agrado aos Deuses do desafio.

Criaturas selvagens estão continuamente percorrendo as trilhas, caçando ou patrulhando seus territórios. Para cada hora na masmorra, role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 1d6 na tabela:

ENCONTROS NO DESAFIO DE ALIHANNA	
1D6	ENCONTRO
1	Capivara x1 (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 211)
2	Centauro combatente x1 (<i>Tormenta20</i> , p. 290)
3	Gali-gali x3 (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 247)
4	Lobo x2 (<i>Tormenta20</i> , p. 290)
5	Urso panda x1 (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 223)
6	Um ente que só quer conversar sobre assuntos corriqueiros (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 106)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

❶ LAGO

O cheiro de água atinge os aventureiros muito antes que cheguem a esta clareira, ocupada quase inteiramente por um lago — que deve ser atravessado para que se consiga alcançar as trilhas no lado oposto. O lago é abastecido por um rio que passa através das árvores. Seguir o rio apenas leva de volta à mesma clareira.

O lago é bem raso, mesmo um hynne pode atravessar com água pela cintura sem necessidade de testes de Atletismo. No entanto, uma família de elefantes está na margem oposta, bebendo, banhando-se e cuidando dos filhotes. Estas criaturas se assustam facilmente com invasores: quando o grupo se aproxima, os elefantes partem em debandada, atropelando o que estiver pela frente — incluindo os aventureiros!

Evitar ser atropelado pelos elefantes furiosos é um teste estendido individual (CD 16, 3 sucessos) de Acrobacia, Adestramento ou Atletismo. Personagens com deslocamento de natação ou que possam ignorar terreno difícil de alguma forma recebem +2 nos testes de Acrobacia ou Atletismo, enquanto personagens com Empatia Selvagem ou capacidade de falar com animais recebem +2 nos testes de Adestramento. A critério do mestre, os jogadores podem empregar outras perícias cujo uso possam justificar, mas cada perícia que não seja uma dessas três só pode ser usada uma vez por personagem.

Para cada falha, o personagem sofre 1d6+2 pontos de dano de impacto. Em uma falha total (3 falhas antes dos 3 sucessos), o personagem sofre ferimentos graves; seus pontos de vida máximos diminuem em 1 por nível de personagem até descansar em Candeh'ssa.

ÁREA 2

SERVAL ASSASSINO

O grupo alcança uma área aberta. Nesta grande clareira o sol brilha mais. Não há árvores, apenas grama alta, como se o lugar fosse um pedaço de planície no meio da selva. Essa vegetação possibilita à criatura aqui escondida emboscar suas presas.

A clareira é habitada por um serval assassino — felino de porte médio com pelagem semelhante a uma onça-pintada, com cabeça pequena, grandes orelhas e pernas finas. É um animal muito veloz e ágil, um inimigo formidável, capaz de atacar a presa sem que ela consiga ver o que a atingiu.

Este felino tem uma tremenda habilidade para apanhar suas vítimas de surpresa, saltando sobre elas de seu esconderijo na vegetação. Assim que os aventureiros entram na clareira, o serval ataca um deles (de preferência aquele na retaguarda) usando seu Bote Felino. Caso não derrube o alvo com este único ataque, desaparece na floresta usando a totalidade de sua ação de movimento, pois considera a presa forte demais para correr riscos. Se perseguido pelo grupo, tenta fugir, lutando apenas quando encurralado.

CRIATURA: Serval (p. 57).

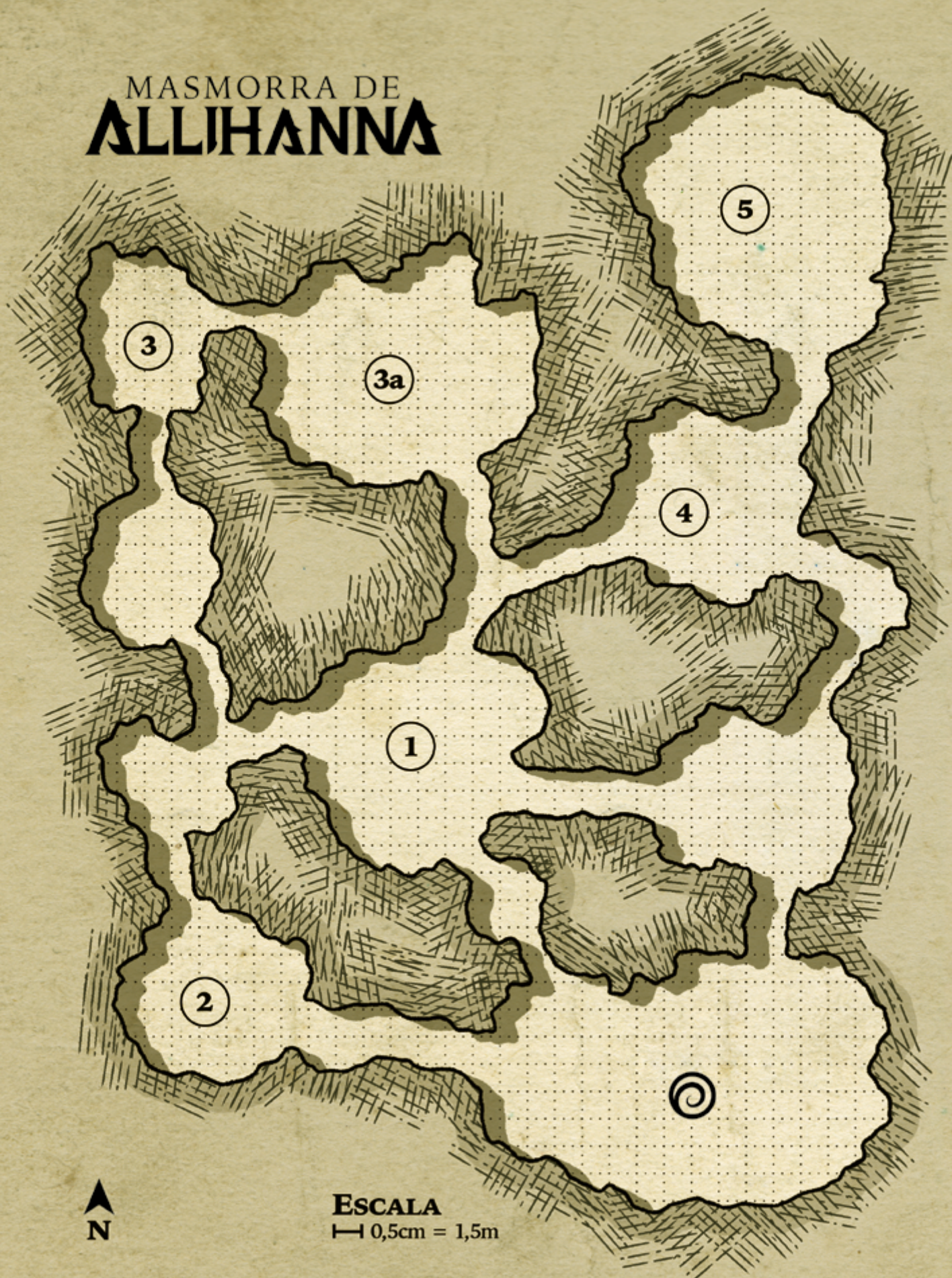
ÁREA 3

COVIL DO URSO PROTETOR

Nesta pequena clareira há duas trilhas (sendo uma aquela por onde os aventureiros chegaram) e uma entrada para uma caverna.

A caverna desce até atingir uma vasta câmara subterrânea (marcada no mapa como **3a**). Serve como mo-

MASMORRA DE ALLIHANNA



radia para diversos animais, como lagartos, doninhas e besouros. Todos fogem assim que os aventureiros adentram a caverna.

A câmara mais profunda é o covil de um urso protetor, cuja missão é guardar a entrada para o Santuário de Allihanna. Confrontado por intrusos, o animal lutará até cair para cumprir sua missão.

CRIATURA: Urso protetor (p. 57).

Na câmara do urso protetor, um túnel leva até outra saída. É uma passagem estreita; personagens de tamanho Médio ou menor passam com facilidade, personagens de tamanho Grande passam com alguma dificuldade. Personagens de tamanho Enorme ou maior não conseguem passar.

ÁREA 4

❶ SANTUÁRIO DE ALLIHANNA

Ao passarem pelo túnel, os personagens chegam a uma clareira rodeada por um jardim que cerca uma fonte natural. Se os aventureiros deixaram o urso protetor vivo, o lugar estará exalando paz e tranquilidade; as águas da fonte estarão límpidas e refrescantes, e uma suave brisa relaxante estará soprando gentilmente. Passar alguns minutos aqui recupera 2d8+2 PV e 1d4 PM (uma vez por personagem).

Se os aventureiros mataram o urso protetor, entretanto, o local estará “morto”; a vegetação murcha e ressecada, a água da fonte turva e com gosto de terra. Os aventureiros não recebem nenhum benefício por passar qualquer tempo aqui.

ÁREA 5

❶ DRUIDA DEFENSOR

Esta clareira marca o fim da masmorra. Aqui, vocês devem confrontar o Guardiã de Allihanna.

A clareira é relativamente ampla, com árvores e arbustos esparsos. É cercada por dólmens: monumentos druídicos compostos por uma pedra grande e achatada, deitada sobre duas outras pedras verticais para formar arcos. Os dólmens formam um semicírculo no lado contrário à trilha por onde vocês chegaram. Sob um deles, no extremo oposto da clareira, está o círculo místico que ativa o portal para a próxima masmorra.

O portal está desativado, pois o Guardiã ainda não foi vencido. Ele está aqui, na forma de um druida (aparentemente) humano, bem armado e acompanhado por um leão e um urso.

Fallandi é um druida de Allihanna, que serve como representante da deusa na masmorra. Ele é

dahllan — um dos raríssimos membros masculinos da raça. Viveu recluso em uma floresta de Arton durante muitos anos, chegando a participar de algumas aventuras ao lado de companheiros “civilizados”. Ao morrer, sua alma foi recebida em Arbória, o Reino de Allihanna — onde a própria deusa então o designou como seu defensor no labirinto. Hoje ele cumpre sua missão com seriedade.

CRIATURA: Fallandi (p. 56).

Tentativas de diálogo com o Guardiã fazem apenas adiar a luta. Ele argumenta que a Deusa da Ambição não poderá ser salva por heróis fracos, que sejam detidos neste primeiro desafio — por isso lutará com todas as forças. No entanto, um teste bem-sucedido de Diplomacia (CD 18) pode levar o druida a propor um duelo individual contra um dos heróis, em combate não letal. Os animais, claro, não participam do duelo. Se perder, o druida é convencido de que os aventureiros são dignos e permite sua passagem; mas se ele vencer, o portal de *Viagem Planar* continuará inativo até que Fallandi e seus companheiros sejam destruídos.

Se os heróis já violaram o Agradado aos Deuses da masmorra (algo que Fallandi pode detectar automaticamente), o druida nem mesmo aceita conversar, atacando imediatamente.

Destruir o druida não viola o Agradado aos Deuses, pois ele luta até a morte, sem fuga ou rendição.

NPCs & CRIATURAS

FALLANDI

Humanoide (dahllan) Médio

ND 2

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +7

DEFESA 19, **FORT** +5, **REF** +6, **VON** +12

PONTOS DE VIDA 72

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 12

CORPO A CORPO Cimitarra +12 (1d8+12, 18, mais 1d8).

ARMADURA DE ALLIHANNA (MOVIMENTO, 1 PM) Fallandi transforma sua pele em casca de árvore e recebe +2 na Defesa até o fim da cena.

COMPANHEIROS ANIMAIS Fallandi é acompanhado por um leão (parceiro fortão iniciante) e um urso (parceiro guardião iniciante) já contabilizados.

MAGIAS Como um druida de Allihanna de 2º nível (CD 16).

- **Arma Espiritual (Padrão, 1 PM)** Até o fim da cena, uma vez por rodada, quando sofre um ataque corpo a corpo,

Fallandi pode usar uma reação para causar 2d6 pontos de dano de impacto no atacante.

- **Controlar Plantas (Padrão, 1 PM)** Um quadrado de 9m de vegetação em alcance curto se torna terreno difícil. Criaturas na área quando a magia é lançada, ou no início de seus próprios turnos, ficam enredadas e imóveis (Ref evita). Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.
- **Curar Ferimentos (Padrão, 2 PM)** Uma criatura adjacente cura 3d8+3 PV.

FOR 3, DES 2, CON 2, INT 1, SAB 4, CAR 1

PERÍCIAS Adestramento +9, Intuição +7, Religião +7, Sobre-vivência +9.

EQUIPAMENTO Armadura de couro, cimitarra de madeira de Tollon. **TESOURO** Padrão.

URSO PROTETOR

ND 1

Animal Grande

INICIATIVA +2, **PERCEPÇÃO** +5, faro, visão na penumbra
DEFESA 16, **FORT** +10, **REF** +0, **VON** +6, resistência a magia +2
PONTOS DE VIDA 40

DESLOCAMENTO 12m (8q)

CORPO A CORPO Mordida +9 (1d6+5) e garras +9 (2d4+3).

AGARRAR APRIMORADO (LIVRE) Mordida (teste +10).

FOR 4, DES 0, CON 3, INT -4, SAB 1, CAR -2

PERÍCIAS Atletismo +6.

TESOURO Nenhum.

SERVAL

ND 1

Animal Médio

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +7, faro, visão na penumbra

DEFESA 15, **FORT** +5, **REF** +11, **VON** +0

PONTOS DE VIDA 35

DESLOCAMENTO 18m (12q)

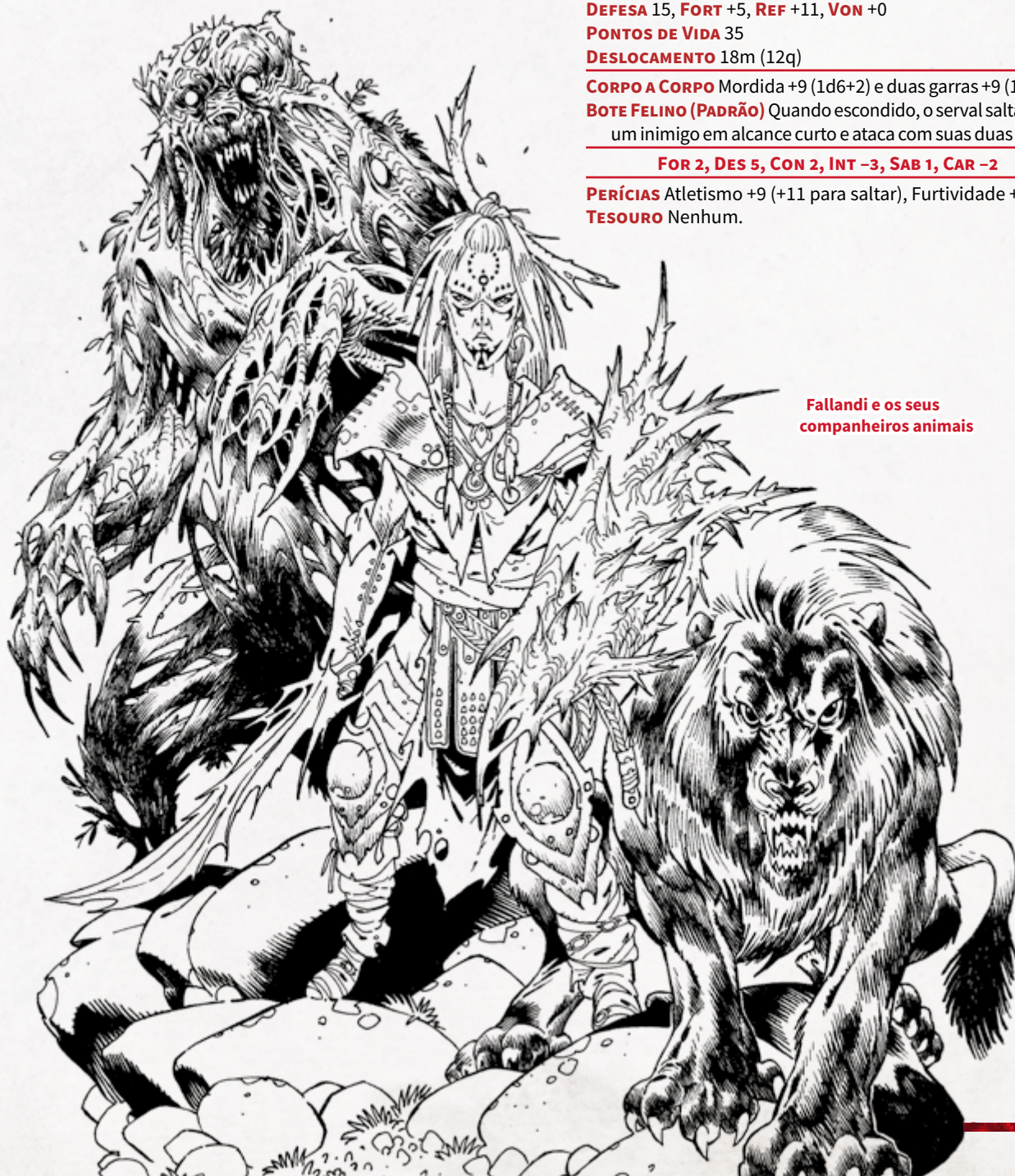
CORPO A CORPO Mordida +9 (1d6+2) e duas garras +9 (1d4+3).

BOTE FELINO (PADRÃO) Quando escondido, o serval salta sobre um inimigo em alcance curto e ataca com suas duas garras.

FOR 2, DES 5, CON 2, INT -3, SAB 1, CAR -2

PERÍCIAS Atletismo +9 (+11 para saltar), Furtividade +12.

TESOURO Nenhum.



Fallandi e os seus
companheiros animais

DESAFIO DE RAGNAR

PARA PERSONAGENS DE 2º NÍVEL

Esta masmorra é obra de Ragnar, o cruel Deus da Morte e das raças goblinoides. O fedor de carniça e fezes atinge os aventureiros assim que chegam pelo portal. A masmorra é formada por uma ampla rede de cavernas e túneis naturais, mas de aspecto grotesco, como se a própria pedra estivesse impregnada pelo mal.

Os túneis parecem revestidos de costelas enegrecidas, as paredes são forradas por milhares de ossos e crânios. Através das fendas pode-se ver uma massa formada por milhares de vermes, que produzem um murmúrio contínuo e perturbador, fazendo com que a caverna inteira pareça estar em movimento. O chão é pastoso, ensopado de sangue, detritos orgânicos e outras substâncias que é melhor não tentar imaginar.

Em alguns pontos, as paredes apresentam entalhes e formações (naturais ou não, é difícil dizer) que lembram estátuas de Ragnar, ou cenas de combate entre goblinoides e outras raças. São estátuas comuns, mas os vermes rastejando sobre sua superfície fazem com que pareçam vivas por um instante.

As cavernas não oferecem nenhuma forma de iluminação, exceto em lugares onde esteja especificado o contrário. Mesmo personagens com visão na penumbra não conseguem ver nada sem alguma fonte de luz; apenas visão no escuro pode fazê-lo. Os aventureiros devem providenciar sua própria iluminação, mas isso vai atrair monstros mais facilmente (veja adiante).

O chão imundo e irregular torna a caminhada difícil. Os personagens podem andar com seu deslocamento normal, mas é difícil se mover rapidamente. Para correr ou fazer uma investida, o personagem precisa passar em um teste de Acrobacia (CD 15) por rodada. Se falhar, não consegue avançar e, se falhar por 5 ou

mais, cai no chão e fica enjoado por 1 rodada, devido ao banho de lama e excremento goblinóide.

Além de grotesca, esta masmorra é absolutamente insalubre. Todos os personagens sofrem -5 em testes de Constituição, Cura, Fortitude e Ofício (cozinheiro).

AGRADO AOS DEUSES

Ragnar é um deus impiedoso e exige a mesma atitude de seus seguidores. O grupo recebe PD apenas se lutar todas as suas batalhas até o fim, sem fugir ou render-se, nem oferecer rendição aos oponentes. Pode parecer algo simples para aventureiros embrutecidos, mas em certas ocasiões serão confrontados com escolhas difíceis — sobretudo ao final da masmorra.

ENCONTROS

As únicas formas de vida nesta masmorra parecem ser goblinoides e criaturas aparentadas, que patrulham os túneis sem cessar. Destruir os inimigos de Ragnar é uma glória para estes monstros.

Bugbears, como era de se esperar, dominam a masmorra; são encontrados em quase todos os corredores, liderando grupos de goblins e hobgoblins. As patrulhas são geralmente formadas por um líder bugbear, artilheiros hobgoblins e soldados goblins. Orcs e ogros também são comuns.

Todos os nativos desta masmorra têm visão no escuro e, portanto, não precisam de iluminação. Também estão acostumados ao solo irregular, sendo capazes de correr e executar outros tipos de movimento em terreno difícil (como investidas) sem necessidade de testes adicionais.

Para cada nova câmara visitada pelos aventureiros, o mestre rola 1d6. Um resultado 1 indica que um

encontro acontece. Se o grupo carrega fontes de luz (como tochas, lampiões ou *Luz*), um resultado 1 ou 2 atrai monstros errantes. Role 1d6 na tabela:

ENCONTROS NO DESAFIO DE RAGNAR	
1D6	ENCONTRO
1	Orc combatente x2 (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 33)
2	Orc veterano (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 33)
3	Bandido goblin x4 (p. 63)
4	Meio-orc capanga x2 (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 31)
5	Bugbear sentinela (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 79)
6	Hobgoblin patife (p. 64)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

○ COVIL DOS OGRÓS

Esta grande caverna fica um pouco abaixo dos demais túneis. Para chegar ali os heróis precisam descer uma escada grosseira, com degraus irregulares e traiçoeiros. Mesmo descendo com cuidado, cada personagem deve passar em um teste de Acrobacia (CD 17) para não escorregar e cair. A queda causa 1d6 pontos de dano de impacto e deixa o personagem caído.

O covil pertence a um bando de ogros carrascos, liderado por Chiisaku, um raro ogro arcanista particularmente inteligente e cruel. Ele comanda os demais intimidando-os com poderes mágicos, e também treina-os para atacar usando táticas de combate inteligentes — ao contrário da maioria dos ogros.

Ao ouvir a aproximação de intrusos, os ogros fazem uma emboscada. Um dos truques favoritos de Chiisaku é usar *Disfarce Ilusório* para se passar por um prisioneiro (geralmente uma elfa ou humana indefesa). Um dos ogros finge estar torturando a “vítima” enquanto os outros três estão escondidos à volta (CD 15 para testes de Percepção, apenas para jogadores que suspeitam de algo e anunciam estar olhando ao redor). Quando os heróis correm ao resgate, são atacados pelos ogros de tocaia — surpreendendo os personagens. Após esse primeiro ataque os ogros entram em Fúria e continuam a lutar. Enquanto isso, Chiisaku volta a sua forma verdadeira e mantém-se distante do combate, atacando com magias.

Prisioneiros da Morte

Existe 10% de chance (1 em 1d10) de que um grupo de patrulha esteja arrastando consigo um prisioneiro acorrentado, muito ferido e faminto. Geralmente será um elfo, mas humanos, anões e hynne também podem estar entre as vítimas. Estes infelizes, ao morrer, tiveram suas almas enviadas ao Reino de Ragnar e agora sofrem pela eternidade nas garras dos monstros. Sempre que encontram um desses prisioneiros, os personagens terão uma decisão a tomar: sacrificar o infeliz para cumprir o Agrado aos Deuses, ou resgatá-lo.

Se escolhem resgatar um prisioneiro, ele acompanha o grupo até o fim da masmorra. Por suas condições, prisioneiros não conseguem oferecer nenhum tipo de auxílio. Entretanto, sua presença entre os aventureiros vai inflamar ainda mais o ódio dos servos de Ragnar. Para cada prisioneiro acompanhando o grupo, cada criatura neste desafio recebe +1 em testes de perícia e rolagens de dano contra os aventureiros.

O destino de quaisquer prisioneiros salvos será decidido na última câmara.

CRIATURAS. Chiisaku (página 63), ogro carrasco x4 (página 64).

Após o combate, os aventureiros podem explorar a caverna com calma. A arquitetura é a mesma do restante da masmorra, exceto por uma parede onde há duas estátuas de guerreiros hobgoblins entalhadas. Ambos seguram horizontalmente uma longa lança de duas pontas acima das cabeças; a haste jorra o que parece ser sangue pútrido, formando uma cortina constante que desaparece por dutos no chão. A passagem para a próxima caverna, por onde a masmorra continua, fica atrás dessa cortina de sangue. Atravessá-la significa mergulhar no líquido pútrido; cada personagem que o faça deve passar em um teste de Fortitude (CD 17) ou fica enjoado até o fim do dia.

ÁREA 2

OS ORCS DE GRAORDEK

Nesta caverna estão seis orcs ladinos trajando corseletes de couro negro, liderados por um bugbear clérigo de Ragnar. Orcs não são considerados guerreiros hábeis, mas estes são notáveis exceções — um



ESCALA

— 0,5cm = 1,5m

3

3

4

2

PORTA
SECRETA

1

3

3



MASMORRA DE
RAGNAR

grupo de elite encarregado de missões especiais. São fanáticos a serviço de Ragnar, obedecendo cegamente às ordens de Graordek, clérigo designado como líder do grupo.

Graordek é também um fanático, odeia ferozmente seguidores de outros deuses — todos devem morrer! Para ele, tudo na história de Arton foi manipulado por Ragnar, que é mais forte que Tauron, mais poderoso que Khalmir etc. Ele tem uma “versão verdadeira” a respeito de qualquer assunto religioso. Seu fanatismo é tal que sempre vai atacar primeiro qualquer criatura aparentando ser um sacerdote, para destruir “infiéis e emissários dos falsos deuses”.

Graordek comanda seus orcs para preparar emboscadas, sempre mantendo-se na retaguarda atrás de dois deles, de onde lança suas magias. Durante uma emboscada, metade dos orcs se esconde para atacar de surpresa. Após esse primeiro ataque, entram em Fúria. Os demais, armados com arcos curtos, atacam à distância. Graordek lança magias para ajudar ou curar os orcs e atrapalhar os inimigos. Se houver clérigos de outros deuses, concentra seus ataques neles.

Se percebe que os aventureiros estão sob o efeito de magias de proteção, o clérigo bugbear lança *Dissipar Magia*. Graordek só entra em combate pessoalmente quando a derrota dos inimigos parece próxima, ou como último recurso (quando já gastou metade de seus PM ou itens).

CRIATURAS. Graordek (página 63), orc ladino x6 (página 64).

ÁREA 3

ARMADILHAS

Os pontos marcados no mapa com 3 são armadilhas de vários tipos. Devido às condições da mas-

ARMADILHAS	
1D8	ENCONTRO
1	Fosso camuflado (<i>Tormenta20</i> , p. 317)
2	Pêndulo de teto (<i>Tormenta20</i> , p. 317)
3	Arame farpado (<i>Tormenta20</i> , p. 317)
4	Armadilha de gaiola (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 358)
5	Virote (<i>Tormenta20</i> , p. 317)
6	Lâmina na parede (<i>Tormenta20</i> , p. 317)
7-8	Presas Envenenadas (ao lado)

morra, criaturas sem visão no escuro ou sem uma fonte de luz têm -5 nos testes para encontrá-las. O mestre pode escolher rolar 1d8 para uma armadilha aleatória na tabela ao lado.

PRESAS ENVENENADAS Um dos muitos crânios nas paredes escancara a boca e suas presas saltam, atacando como dardos envenenados. A criatura atingida sofre 1 ponto de dano de perfuração e perde 1d12 PV por veneno durante 2 rodadas. Orcs e goblinoides (bugbears, hobgoblins e goblins) têm +5 no teste de resistência; Reflexos CD 20 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1/2.

Sempre que uma armadilha é ativada, o mestre rola 1d6 para determinar se o barulho atraiu monstros errantes (veja Encontros, na p. 58).

ÁREA 4

RORNAGAR, O CONQUISTADOR ESQUECIDO

Este é o aposento final, uma câmara dedicada totalmente a Ragnar. Ao contrário do resto do complexo, está iluminada por tochas de Luz — que, no entanto, emitem uma luz púrpura e sinistra. As paredes estão repletas de imagens e entalhes, exibindo o Deus da Morte e suas vitórias sobre elfos, humanos, anões e outros povos, todos massacrados por hordas goblinoides. As cenas parecem vivas, emitindo sons distantes de batalha, rosnados dos monstros e gritos de suas vítimas.

Na parede oposta à entrada há um crânio gigantesco e inumano, que parece cumprir as funções de um altar. Diretamente sob suas mandíbulas há uma prisioneira humana, acorrentada, de joelhos. No chão, diante dela, o círculo místico contendo o portal para a masmorra seguinte, ainda inativo.

À frente do círculo está Rornagar, um bugbear imenso e impiedoso. Um líder guerreiro que abraçou a fé em Ragnar e matou muitos outros líderes tribais, tomando seu comando. Ele morreu muito antes do surgimento de Thwor Khoshkothruk, e sua lenda acabou esquecida; apenas alguns sacerdotes de Ragnar ainda conhecem sua história.

Rornagar está preparado para a luta, acompanhado por numerosos servos. Durante as primeiras rodadas de combate, vai atacar os intrusos com suas magias mais poderosas, invocadas a partir de pergaminhos. Quando estes acabam, o bugbear usa seu machado em combate direto, lutando até a morte.

CRIATURAS. Rornagar, o Conquistador Esquecido (p. 64), goblin saltador x4 (*Tormenta20* p. 300).

A morte de Rornagar e seus aliados é necessária para vencer a masmorra. Uma vez que isso aconteça, o símbolo brilha e o portal é ativado. No entanto, o Agrado aos Deuses pode ser obtido apenas com um último e decisivo ato de respeito a Ragnar...

“Dê-me a morte” pede a mulher cativa, às lágrimas, após ter sua mordança removida.

Helendira, clériga de Valkaria, foi instruída a dizer aos aventureiros o que fazer. O Deus da Morte exige que sejam impiedosos. Para receber o Agrado aos Deuses, devem sacrificar a prisioneira, assim como quaisquer outros resgatados ao longo do caminho.

Estes infelizes têm sido torturados há séculos, sofrendo dores e horrores indizíveis nas mãos dos monstros, e aceitariam a morte com alívio. Tudo indica que os prisioneiros não podem ser ressuscitados, nem

deixar a masmorra de qualquer forma. Helendira não sabe o que acontecerá com eles caso o labirinto seja vencido, sendo provável que retornem ao Reino de Ragnar para outra eternidade no inferno.

Atender ao desejo dos cativos pode parecer, sob certo ponto de vista, um ato de piedade. Mas matar inocentes também é uma violação grave de códigos de honra para cavaleiros e paladinos, assim como Obrigações e Restrições de vários deuses. Dar aos escravos uma morte rápida e receber a recompensa de Ragnar, ou abrir mão do Agrado aos Deuses? A decisão cabe apenas aos jogadores. Uma vez que decidam, os heróis podem posicionar-se sobre o círculo e rumar para o próximo desafio.

**Rornagar e sua prisioneira:
Helendira de Valkaria**



NPCs & CRIATURAS

BANDIDO GOBLIN

Humanoide (goblin) Pequeno 1/4

ND 1/4

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +1, visão no escuro

DEFESA 13, **FORT** +1, **REF** +3, **VON** -1

PONTOS DE VIDA 6

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Adaga +7 (1d4+4, 19).

FOR 0, **DES** 3, **CON** 1, **INT** 1, **SAB** -1, **CAR** 0

PERÍCIAS Furtividade +6.

EQUIPAMENTO Adaga. **TESOURO** Metade.

CHIISAKU, O OGRO MAGO

Humanoide (gigante) Grande 1

ND 1

INICIATIVA +2, **PERCEPÇÃO** +3, visão no escuro

DEFESA 13, **FORT** +11, **REF** +7, **VON** +5

PONTOS DE VIDA 30

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 27

CORPO A CORPO Maça +7 (1d8+4).

COVARDE DEMAIS... Chiisaku é um valentão. Quando acompanhado, recebe +5 em Intimidação e Vontade (já contabilizados). Sozinho, perde esses bônus e sofre penalidade de -5 em todos os testes.

...PARA DAR A CARA! Metade de todo dano de corte, impacto ou perfuração que Chiisaku sofre é transferido a um de seus aliados.

MAGIAS Como um mago de 3º nível (CD 17).

- *Armadura Arcana (Reação, 2 PM)* Chiisaku ganha +6 na Defesa contra o próximo ataque que sofrer.
- *Disfarce Ilusório (Padrão, 3 PM)* Chiisaku muda de aparência e odor, ganhando um bônus de +20 em testes de Enganação para disfarce.
- *Dardo Gélido (Padrão, 3 PM)* Uma criatura em alcance curto sofre 4d6 pontos de dano de frio e fica lenta por uma rodada (Fort reduz à metade e evita a condição).

FOR 4, **DES** 1, **CON** 2, **INT** 3, **SAB** 0, **CAR** -2

PERÍCIAS Enganação +5, Intimidação +6, Misticismo +6.

EQUIPAMENTO Essência de mana, maça, robe místico. **TESOURO** Padrão.

GRAORDEK, O FANÁTICO DE RAGNAR

Humanoide (bugbear) Médio 1

ND 1

INICIATIVA +2, **PERCEPÇÃO** +4, faro, visão no escuro

DEFESA 17, **FORT** +11, **REF** -1, **VON** +6, imunidade a medo

PONTOS DE VIDA 35

DESLOCAMENTO 6m (4q)

PONTOS DE MANA 20

CORPO A CORPO Maça +7 (1d8+5, 19).

Helendira e os Prisioneiros

Como tudo na masmorra de Ragnar, o futuro que espera a clériga e os outros prisioneiros é algo cruel: servir de sacrifício, ou condenação a mais torturas no plano da divindade. Mas nem tudo precisa ser tão final nesta história. Caso os jogadores se compadeçam da situação e tenham algum plano mirabolante para resgatá-los da masmorra, a clériga agradece e jura lealdade ao grupo, a quem afeiçoadamente chamará de Libertadores. Passará então a residir em Candeh'ssa, prestando serviços no Templo.

Quaisquer outros prisioneiros resgatados também passam a viver em Candeh'ssa. Seus relatos sobre o esforço dos aventureiros para libertá-los se espalha pelos habitantes da cidade, reforçando ainda mais a reputação dos Libertadores. Para cada prisioneiro libertado, cada personagem recebe 1 Ponto de Afinidade com um habitante da cidade à sua escolha e aprovado pelo mestre.

DESTRUIDOR DE INFIÉIS Contra devotos de outras divindades, Graordek causa um dado extra de dano e a CD de suas habilidades aumenta em +2.

SABOREAR O MEDO Se estiver a até 9m de outra criatura abalada ou apavorada, Graordek recebe um bônus em testes de ataque igual à penalidade causada pela condição.

TOQUE DE RUÍNA (PADRÃO, 1 PM) Graordek toca uma criatura ou objeto adjacente, causando 2d12 pontos de dano de trevas (Fort CD 16 reduz à metade). Um alvo reduzido a 0 PV ou menos por essa habilidade vira pó e Graordek recebe PV temporários iguais a 5 + dano causado. ☹

MAGIAS Como um clérigo de Ragnar de 3º nível (CD 16, limite de PM 3).

- *Amedrontar (Padrão, 3 PM)* Uma criatura em alcance curto fica apavorada por 1 rodada e depois abalada (Von reduz para abalado por 1d4 rodadas).
- *Curar Ferimentos (Padrão, 2 PM)* Uma criatura adjacente cura 3d8+3 PV.
- *Escudo da Fé (Reação, 3 PM)* Quando sofre um ataque, uma criatura em alcance curto recebe +3 na Defesa até seu próximo turno.
- *Infligir Ferimentos (Padrão, 3 PM)* Como parte da execução da magia, Graordek faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, ele causa 2d8+2 pontos de dano de trevas.

FOR 3, **DES** 0, **CON** 3, **INT** -1, **SAB** 4, **CAR** -2

PERÍCIAS Intimidação +5, Misticismo +3, Religião +8.

EQUIPAMENTO Brunea, maça precisa, manto eclesiástico, pergaminho de *Dissipar Magia* x2, poção de *Curar Ferimentos* (2d8+2) x2, símbolo sagrado de Ragnar. **TESOURO** Nenhum.

HOBGOBLIN PATIFE

Humanoide (hobgoblin) Médio

ND 2

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +4, visão no escuro

DEFESA 17, **FORT** +7, **REF** +12, **VON** +3

PONTOS DE VIDA 63

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Machadinha +12 (1d6+7, x3).

À DISTÂNCIA Pistola +12 (2d6+12, 19/x3).

DISPARO CANALHA Quando o hobgoblin patife faz seu primeiro ataque de pistola contra cada criatura em uma cena, o alvo deve fazer um teste de Percepção (CD 16). Se falhar, fica desprevenido contra esse ataque e sofre +1d6 pontos de dano se atingido.

SAQUE RÁPIDO O hobgoblin patife pode sacar ou guardar itens como uma ação livre e recarregar sua pistola como uma ação de movimento.

FOR 0, DES 3, CON 3, INT 0, SAB 1, CAR -1

PERÍCIAS Atletismo +3, Furtividade +8, Intimidação +2.

EQUIPAMENTO Adaga, balas x20, pistola. **TESOURO** Metade.

OGRO CARRASCO

Humanoide (gigante) Grande

ND 1/4

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +1, visão no escuro

DEFESA 15, **FORT** +10, **REF** +5, **VON** +1

PONTOS DE VIDA 15

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Machado de batalha +9 (1d8+7, x3).

À DISTÂNCIA Adaga +9 (1d4+7, 19).

SILENCIOSO DEMAIS... O ogro carrasco pode mover seu deslocamento completo sem penalidade em Furtividade.

...E BASTANTE MORTAL (LIVRE) Uma vez por cena, o ogro entra em fúria. Ele recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano. Nesse estado ele não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração (mas ainda pode usar Furtividade). A fúria termina se, ao fim da rodada, ele não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil.

FOR 3, DES 1, CON 2, INT 0, SAB -1, CAR -1

PERÍCIAS Atletismo +5, Furtividade +2 (+7 em locais escuros).

EQUIPAMENTO Adaga x2, armadura de couro, machado de batalha. **TESOURO** Nenhum.

ORC LADINO

Humanoide (orc) Médio

ND 1/4

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +1 (+3 em subterrâneo), visão no escuro

DEFESA 15, **FORT** +10, **REF** +5, **VON** +1, evasão

PONTOS DE VIDA 10

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Adaga +8 (1d4+3, 19).

À DISTÂNCIA Arco curto +8 (1d6+3, x3).

ATAQUE FURTIVO +1d6.

FEROZ Quando sofre dano, o orc ladino recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim do seu próximo turno.

FÚRIA (LIVRE) Uma vez por cena, o orc entra em fúria. Ele recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano. Nesse estado ele não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração (como usar Furtividade). A fúria termina se, ao fim da rodada, ele não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil.

FOR 3, DES 1, CON 2, INT 0, SAB -1, CAR -1

EQUIPAMENTO Adaga x2, armadura de couro.

RORNAGAR, O CONQUISTADOR ESQUECIDO

ND 2

Humanoide (bugbear) Médio

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +7, faro, visão no escuro

DEFESA 19, **FORT** +11, **REF** +3, **VON** +8, evasão, imunidade a medo, resistência a elfos +2

PONTOS DE VIDA 80

DESLOCAMENTO 6m (6q)

PONTOS DE MANA 19

CORPO A CORPO Machado de batalha +10 (1d10+5, x3).

CONSPURCAR Quando causa dano, Rornagar pode pagar 5 PV para mudar o tipo desse dano para trevas.

EXPURGO DOS ELFOS Contra elfos, Rornagar causa um dado extra de dano e a margem de ameaça de seus ataques aumenta em +1.

FÚRIA DIVINA (LIVRE) Uma vez por cena, Rornagar entra em fúria divina. Ele recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano. Nesse estado ele não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração (como usar Furtividade). A fúria termina se, ao fim da rodada, ele não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil.

SABOREAR O MEDO Se estiver até 9m de outra criatura abalada ou apavorada, Rornagar recebe um bônus em testes de ataque igual à penalidade causada pela condição.

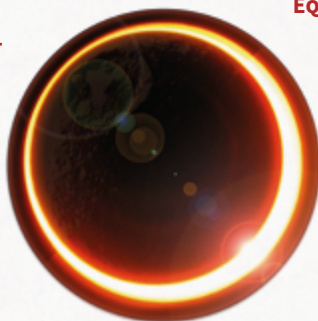
MAGIAS Como um clérigo de Ragnar de 3º nível (CD 16).

- **Amedrontar (Padrão, 3 PM)** Uma criatura em alcance curto fica apavorada por 1 rodada e depois abalada (Von reduz para abalado por 1d4 rodadas).
- **Arma Mágica (Padrão, 3 PM)** Até o fim da cena, uma arma adjacente se torna mágica, fornecendo +1 nos testes de ataque e rolagens de dano e +1d6 pontos de dano de frio.
- **Escudo da Fé (Reação, 3 PM)** Quando sofre um ataque, Rornagar recebe +3 na Defesa até seu próximo turno.

FOR 3, DES 1, CON 2, INT 1, SAB 4 CAR -1

PERÍCIAS. Intimidação +4, Misticismo +4, Religião +7.

EQUIPAMENTO Brunea reforçada, machado de batalha aumentado, *pergaminho de Arma Espiritual*, *pergaminho de Crânio Voador de Vladislav* x2, símbolo sagrado de Ragnar. **TESOURO** Padrão.



DESAFIO DE GLÓRIENN

PARA PERSONAGENS DE 3º NÍVEL

A padroeira desta masmorra é Glórienn — talvez a mais vaidosa, orgulhosa e arrogante entre os deuses, apesar de sua atual fragilidade no Panteão.

Comparado ao fosso de morte e podridão visto na masmorra anterior, os recém-chegados aventureiros são agraciados por uma visão paradisíaca. O lugar nem mesmo merece ser chamado de “masmorra”; é formado por amplos corredores e câmaras de paredes brancas, finamente decoradas com verde e ouro. Suave luz do sol entra através de janelas amplas, que exibem belas paisagens florestais. Um olhar mais atento revela que as “janelas” são na verdade imensos quadros e tapeçarias — telas mágicas confeccionadas por nativos do Reino de Glórienn, tão belas que parecem reais. No entanto, uma canção triste emana de parte alguma, como se entoada por um coro de bardos invisíveis.

A delicada arquitetura élfica exibe seus temas favoritos: árvores, folhagens, flores, arcos e flechas, magia e a imagem de Glórienn. Os tetos têm formas côncavas, com arcos e abóbadas nas passagens. Todas as câmaras e corredores são ricamente mobiliados, com peças de arte produzidas por alguns dos maiores artistas na existência. Nenhuma peça pode ser levada para fora da masmorra e, se destruídas, retornam ao normal assim que os aventureiros deixam o lugar.

Glórienn é uma deusa de grande beleza, mas também intolerância a outros povos. Quase todos os aposentos (incluindo o ponto de chegada) contêm mesas fartas, com grandes fruteiras e jarros de vinho. Os alimentos curam 2d8+2 PV, enquanto as bebidas recuperam 2d4+2 PM — mas beneficiam apenas elfos. Membros de outras raças (exceto goblinoides) recebem estes benefícios, mas a comida os deixa fracos e a bebida, frustrados. Goblinoides, por sua vez, não recebem nenhum benefício; a comida os deixa fracos,

a bebida, frustrados, e ambas causam a perda de 1d12 PV por veneno durante 3 rodadas (Fortitude CD 18 reduz para 1 rodada). Independente da raça, qualquer personagem só pode se alimentar uma vez por dia.

Por trás da fachada de beleza e esplendor, o Desafio de Glórienn esconde a melancolia e a tristeza de um povo cujo passado está repleto de tragédias. Sempre que um personagem falha em um teste de Vontade neste lugar, também perde 2d8 PV e 2d4 PM. Para estes e outros efeitos gerados pelo Desafio de Glórienn, meios-elfos são considerados humanos, não elfos.

AGRADO AOS DEUSES

Os aventureiros recebem PD se, durante sua permanência nesta masmorra, não roubarem ou danificarem suas peças de arte (usando magias que causam dano em área, como *Explosão de Chamas*, por exemplo).

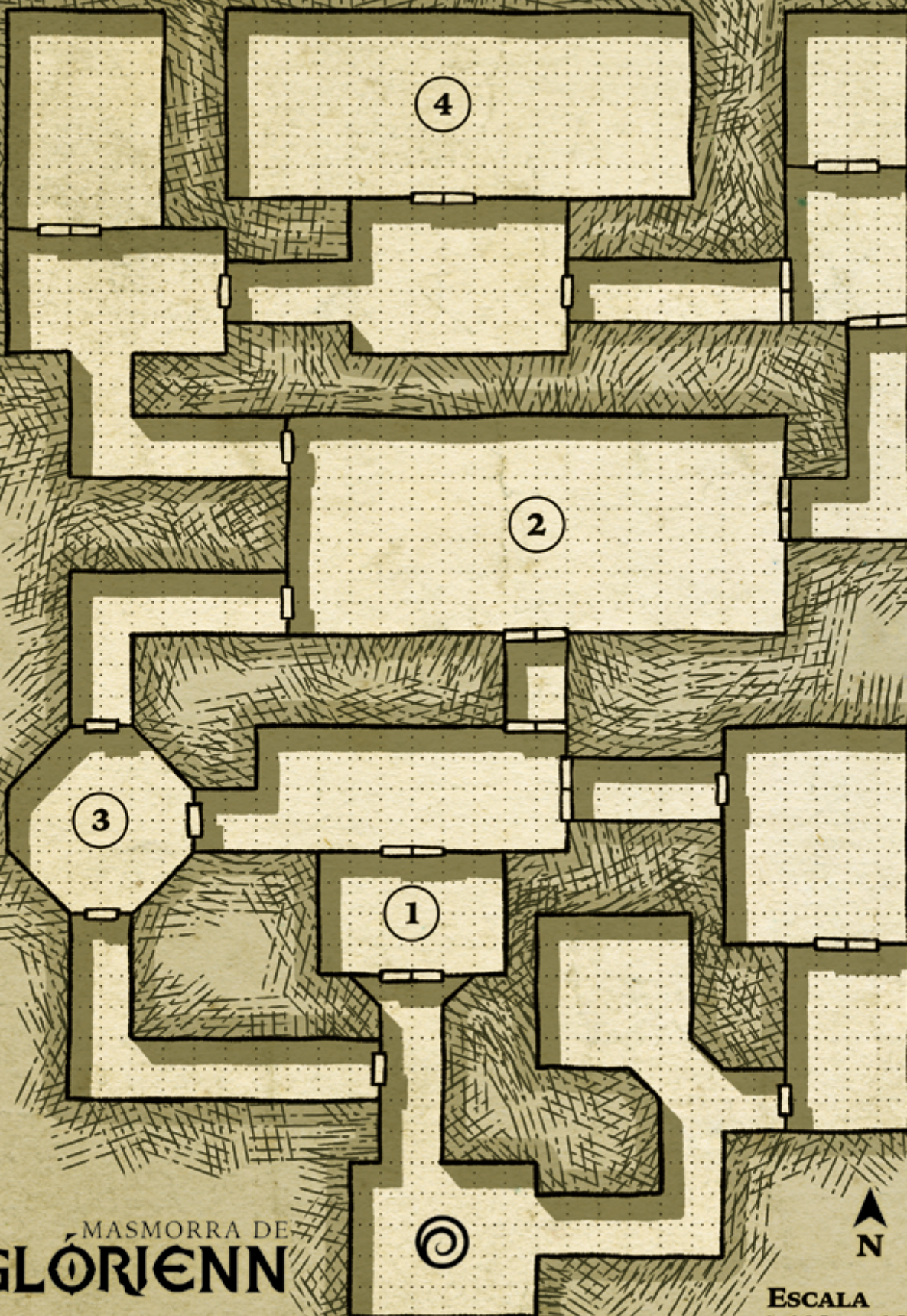
Os heróis também não devem pilhar os inimigos vencidos, pois nenhum não elfo é digno de usar suas armas, armaduras ou outros itens. Elfos podem ficar com itens élficos sem descumprir o Agrado aos Deuses.

Por fim, os personagens não devem matar nenhum elfo. Todos devem ser vencidos através de dano não letal e outras formas não violentas. Vencer a masmorra seguindo todas estas regras vai impressionar a Deusa dos Elfos, proporcionando uma recompensa extra além dos Pontos Divinos (veja adiante).

ENCONTROS

Os corredores e câmaras são protegidos por grupos de elfos, todos escolhidos pessoalmente pela deusa para provar a superioridade da raça élfica. Cada elfo nesta masmorra foi um grande herói aventureiro em vida; lutará até o fim em nome de Glórienn.

MASMORRA DE
GLÓRIENN



ESCALA
— 0,5cm = 1,5m

Todos os elfos aqui estão constantemente sob efeito de *Abençoar Alimentos*, pois consomem as frutas e vinho mágico todos os dias (+5 PV temporários, contabilizado entre parênteses em suas fichas).

Caso exista pelo menos um elfo entre os heróis, os protetores da masmorra oferecem uma chance de rendição. Se recusada, lutam normalmente, mas contra adversários élficos dano não letal, manobras de combate ou magias que não causam dano.

Equipes de elfos rondam o lugar continuamente, mas com menos regularidade que em outras masmorras. Role 1d6 para cada corredor ou câmara visitada. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 1d6 na tabela:

ENCONTROS NO DESAFIO DE GLÓRIENN	
1D6	ENCONTRO
1	1 arqueiro de Glórienn (p. 69) e 1d4 caçadores de Glórienn (p. 69)
2	1d6+1 caçadores de Glórienn (p. 69)
3	2 menestréis elfos (p. 70)
4	1 menestrel elfo (p. 70) cantando para 2 arqueiros de Glórienn (p. 69)
5	1 arqueiro de Glórienn (p. 69)
6	1 menestrel elfo e 1d6 caçadores de Glórienn descansando (p. 69)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

❶ FOSSO

Esta câmara é uma grande armadilha. As duas portas que levam a ela estão trancadas com fechaduras de boa qualidade (Ladinagem CD 25 para abrir; 30 PV e RD 5 ou Força CD 20 para arrombar).

Infelizmente, arrombar a porta sem cuidado pode resultar em uma grande queda — pois dentro do aposento o chão fica 30m abaixo! Dependendo da forma como foi feito, um teste de Reflexos (CD 20) pode evitar que um aventureiro caia após derrubar a porta. Uma queda causa 10d6 pontos de dano de impacto. As paredes são lisas, sem entalhes ou qualquer forma de apoio; escalar exige testes de Atletismo com CD 25.

O fundo do fosso é mobiliado normalmente, com a mesma mesa de banquete, e contém dois baús metálicos trancados. Cada baú pode ser aberto com um teste de Ladinagem (CD 20) ou quebrado (Defesa 10, RD 5, 10 PV). Um deles contém uma estátua metálica de Glórienn (no valor de T\$ 2.000) mas, quando aberto, exala um gás invisível e quase imperceptível (Percepção CD 25 para notar) com os mesmos efeitos do veneno névoa tóxica (*Tormenta* 20, p. 161). É possível notar a armadilha com um teste de Investigação (CD 20), mas ela não pode ser desarmada.

O outro baú não tem nenhuma armadilha. Dentro há uma mochila de aventureiro, contendo um punhado de joias élficas no valor de 1d6 x T\$ 100. Remover quaisquer itens desta câmara viola o Agrado aos Deuses da masmorra.

ÁREA 2

DEFENSORES DE GLÓRIENN

Este aposento abriga um ponto preparado para impedir o avanço dos aventureiros, pois estes precisam passar por aqui para alcançar o Guardiã da masmorra. Ciente disso, uma equipe de elite composta por elfos altamente habilidosos fez do lugar sua linha de resistência.

CRIAATURAS. Arqueiro de Glórienn e caçador de Glórienn x4 (p. 69).

A câmara é enorme, sem mobília ou qualquer decoração sagrada que possa ser danificada em batalha. Dividindo-a ao meio está uma paliçada, um muro feito de madeira, com 1,5m de altura. A paliçada vai de uma parede a outra.

Protegido atrás dessa barreira fica o arqueiro de Glórienn, que ataca os aventureiros com flechas. Ele recebe cobertura leve (+5 na Defesa). O arqueiro tem direito a um teste de Percepção oposto à Furtividade dos aventureiros no corredor anterior (+5 caso tenha acontecido um combate no corredor); se passar, terá ouvido os inimigos se aproximando e estará preparado: antes da luta ele lança *Área Escorregadia* perto da entrada, *Arma Mágica* sobre seu próprio arco e dos colegas, e recupera PM com suas essências de mana.

Antes de entrar em combate corpo a corpo, os caçadores atacam com seus arcos longos com o arqueiro. Seus alvos principais serão os heróis mais próximos da barreira.

Caso os aventureiros consigam passar pela *Área Escorregadia* e chegar perto da paliçada, os caçadores soltam os arcos e lutam com seus floretes, enquanto o arqueiro de Glórienn recua e continua atacando à distância e usando *Explosão de Chamas*.

SARAU DO SOFRIMENTO

Nos corredores que levam a esta câmara é possível ouvir um burburinho. Uma voz em ritmo cadenciado e melodioso. De repente, silêncio, então uma voz diferente também começa a declamar algo.

Quando abrem a porta, os heróis são recebidos por um ambiente belíssimo, com tapeçarias quase realistas. Porém, diferente de outros lugares, há um ar lúgubre. As cores são menos intensas, os sons levemente abafados, um peso aperta o peito.



No centro, uma mesa com vinhos élficos e frutas. Sentados ali estão três elfos, escrevendo em pergaminhos com penas e tinta. Todos choram copiosamente. Então um deles levanta e começa a ler um poema sobre a queda de Lenórienn. Suas palavras são mais que produto de séculos de prática e treino; trazem magia em si mesmas, afetam emocionalmente. Quando ele termina, uma elfa se levanta, lamentando as perdas em arte e cultura de seu povo. E assim sucedem-se, cada um com uma poesia triste sobre o que foi perdido.

Personagens no aposento devem fazer um teste de Vontade (CD 22; elfos sofrem -5). Aqueles que falham começam a chorar incontrolavelmente, ficando pasmos e sofrendo os efeitos de falhar em um teste de Vontade descritos na página 65. A cada hora, o personagem deve repetir o teste de Vontade. Se falhar, continua pasmo, além de perder mais PV e PM — é possível morrer de tristeza aqui! Se passar, se livra da melancolia imposta pelos elfos.

Existe uma maneira de contrabalançar a tristeza gerada pelos elfos: exaltar a beleza que resta no mundo. Um personagem treinado em Atuação pode fazer um teste estendido (CD 25, 3 sucessos). Se passar, reaviva o ânimo dos elfos — eles aplaudem a performance e a necessidade dos testes de Vontade termina.

ÁREA 4

SHARIN, A MAGA GUARDIÃ

Por seu luxo e beleza, esta câmara poderia ser o quarto de uma rainha élfica. Na parede oposta, um tipo de janela planar oferece uma vista fantástica de Nivenciuén, o Reino de Glórienn. Este portal não pode ser usado como passagem — apenas mostra lugares a serem observados, como uma bola de cristal.

As outras paredes são ocupadas por peças de arte e estantes de livros. Todos estão protegidos por portas de aço invisíveis, para proporcionar “vidro inquebrável”. Um combate nesta câmara não danifica nenhum item valioso. No piso está o portal planar, delicadamente traçado sobre um tapete luxuoso, e ainda desativado.

A Guardiã da masmorra de Glórienn é uma elfa exótica, uma maga de grande poder. Sharindhallehrannas usa belíssimas roupas esvoaçantes e joias caras. Seus cabelos longos são de um ruivo flamejante, e os olhos verdes têm aspecto felino, com pupilas verticais. Ela exibe ainda um par de grandes asas emplumadas, sugerindo talvez ser um dos raros elfos-do-céu.

Sharindhallehrannas — ou apenas Sharin — viveu e morreu séculos antes do massacre de Lenórienn. Ela testemunhou, ao lado de Glórienn, seu sofrimento quando a nação élfica foi dizimada pela Aliança Negra dos Goblínoídes e sua amada deusa caiu em desgraça. Então, por sua lealdade e poder mágico, foi designada pela Dama Élfica para proteger esta masmorra.

CRIATURA. Sharindhallehrannas, a Guardiã de Glórienn e arqueiro de Glórienn x2.

Sharin pretende deter quaisquer invasores a todo custo. Ela vem acompanhando o progresso dos heróis através da janela de vidência, avaliando suas estratégias e comportamento. Sua imagem no centro do aposento é criada pelo feitiço *Criar Ilusão*, enquanto ela mesma está sob efeito de uma poção de *Invisibilidade* (duração cena, ou até realizar uma ação hostil contra os personagens) e de *Imagem Espelhada*. Além de suas magias, ela estará protegida por dois arqueiros élficos. Quando os heróis chegam, ela ataca com *Adaga Mental*. Caso um ou mais arqueiros seja abatido, ela passa a usar *Explosão de Chamas* para causar dano em área.

Sharin não luta até a morte. Se perder metade de seus PV, cessa imediatamente de lutar — mas também não se rende ou implora pela vida. Ela tem instruções da deusa para testar o respeito dos heróis pelos elfos, mas também não deve demonstrar fraqueza. Assim, se continua sendo atacada, Sharin apenas tolera os ferimentos com resignação até cair.

Caso Sharin seja morta, o portal de *Viagem Planar* é ativado. Mas caso seja poupada (e os heróis tenham sido fiéis ao Agrado aos Deuses), as coisas são um pouco diferentes:

“Vocês mostraram respeito pelo povo de Glórienn” ela cumprimenta “e, assim, conquistaram o respeito de minha mestra. Aceitem seu presente.”

Sobre o círculo místico, aparecem todos os itens contidos nas áreas 1 e 2 (incluindo os pertencentes aos arqueiros e caçadores de Glórienn) que não tenham sido apanhados, e também o equipamento da maga. Os aventureiros, mesmo não elfos, agora têm permissão para ficar com eles. A lista completa inclui: uma estátua metálica representando Glórienn no valor de T\$ 2.000, uma mochila de aventureiro, joias élficas no valor de 1d6 x T\$ 100, 5 arcos longos certos, 4 couros batidos, 8 floretes precisos, 4 mantos camuflados, 2 bandoleiras de poções, 10 essências de mana, 2 robes místicos aprimorados e 1 cajado arcano canalizador energético. Além disso, os jogadores podem rolar dois tesouros de ND 2 e dois de ND 4 (*Tormenta20*, p. 328).

Assim que os aventureiros tomam posse de seu tesouro e cruzam o portal, recebem quaisquer Pontos Divinos conquistados e retornam a Candeh'ssa.

NPCs & CRIATURAS

ARQUEIRO DE GLÓRIENN

ND 1

Humanoide (elfo) Médio

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +7, visão na penumbra

DEFESA 14, **FORT** -1, **REF** +7, **VON** +10

PONTOS DE VIDA 23 (28)

DESLOCAMENTO 12m (8q)

PONTOS DE MANA 22

À DISTÂNCIA Arco longo +7 (1d8+8, x3).

ARCO ARCANO Nas mãos do arqueiro de Glórienn, seu arco longo conta como um cetro elemental do fogo (já contabilizado).

MAGIAS Como um bruxo de 3º nível (CD 16, limite de PM 3). Seu foco arcano é seu arco longo.

- **Área Escorregadia (Padrão, 3 PM)** Até o final da cena, cria um quadrado de 3m em alcance curto, criaturas na área ficam caídas (Reflexos evita). Além disso, criaturas que tentem movimentar-se na área devem fazer testes de Acrobacia para equilíbrio (CD 15).
- **Arma Mágica (Padrão, 3 PM)** Até o fim da cena, uma arma adjacente se torna mágica, fornecendo +1 nos testes de ataque e rolagens de dano e +1d6 pontos de dano de fogo.
- **Explosão de Chamas (Padrão, 1 PM)** Criaturas em um cone de 6m sofrem 3d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref reduz dano à metade e evita a condição).

FOR -1, DES 3, CON -1, INT 4, SAB 1, CAR 2

PERÍCIAS Guerra +6, Misticismo +8.

EQUIPAMENTO Arco longo, bandoleira de poções, essências de mana x2, flechas x20. **TESOURO** Padrão.

CAÇADOR DE GLÓRIENN

ND 1/2

Humanoide (elfo) Médio

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +6, visão na penumbra

DEFESA 13, **FORT** +0, **REF** +5, **VON** +3

PONTOS DE VIDA 6 (11)

DESLOCAMENTO 12m (8q)

CORPO A CORPO Dois floretes +7 (1d6, 17).

À DISTÂNCIA Arco longo +9 (1d8, x3).

MARCAR INIMIGO (MOVIMENTO) O caçador de Glórienn analisa um humanoide não elfo em alcance médio. Até o fim da cena, ou até usar essa habilidade em outra criatura, ele recebe +1d4 (ou 1d8 se a criatura for um goblínoide) em rolagens de dano contra esse humanoide.

SAQUE RÁPIDO O caçador de Glórienn pode sacar ou guardar itens como uma ação livre.

FOR 0, DES 3, CON -1, INT 1, SAB 2, CAR 0

PERÍCIAS Acrobacia +5, Atletismo +2, Furtividade +7, Sobre-vivência +4.

EQUIPAMENTO Arco longo, couro batido, flechas x20, florete x2, manto camuflado. **TESOURO** Padrão.

MENESTREL ELFO

Humanoide (elfo) Médio

ND 1/2

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +4, visão na penumbra

DEFESA 12, **FORT** -1, **REF** +6, **VON** +2

PONTOS DE VIDA 10 (15)

DESLOCAMENTO 12m (8q)

CORPO A CORPO Adaga +4 (1d4+2, 19).

À DISTÂNCIA Adaga +4 (1d4+4, 19).

DISTRAIR (PADRÃO) O menestrel fascina uma criatura em alcance curto (Von CD 14 evita e a criatura não pode mais ser fascinada por esta habilidade por um dia). A criatura fica fascinada enquanto o menestrel se concentrar (uma ação padrão por rodada).

ESTILO DE ARREMESSO O menestrel pode sacar armas de arremesso como uma ação livre e recebe +2 nas rolagens de dano com elas (já contabilizado).

FOR -1, DES 2, CON -1, INT 2, SAB 0, CAR 2

PERÍCIAS Atuação +6, Enganação +6, Diplomacia +6, Jogatina +6.

EQUIPAMENTO Adaga x2, instrumento musical. **TESOURO** Metade.

SHARINDHALLEHRANNAS, GUARDIÃ DE GLÓRIENN

Humanoide (elfa) Médio

ND 3

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +6, visão na penumbra

DEFESA 19, **FORT** +2, **REF** +8, **VON** +12, evasão, imunidade a atordoamento e medo, resistência a magia +2

PONTOS DE VIDA 74 (79)

DESLOCAMENTO 12m (8q), voo 12m (8q)

PONTOS DE MANA 36

CORPO A CORPO Cajado arcano +10 (1d6+10).

ARCANO DE BATALHA Sharin soma sua Inteligência nas rolagens de dano com magias (já contabilizado).

MAGIA ACELERADA (LIVRE, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, Sharin muda a execução dessa ação para livre.

MEMÓRIAS DA QUEDA (LIVRE) No início de cada um dos seus turnos, Sharin pode invocar lembranças da tristeza élfica sobre até duas criaturas em alcance curto. Cada criatura escolhida perde 1d4 PM ou, se tiver 0 PM, sofre uma penalidade cumulativa de -1 em testes até o fim da cena (Von CD 19 reduz a perda de PM à metade ou evita a penalidade). Para cada resultado 4 nesse dado, Sharin recupera 5 PV e 1 PM.

MAGIAS Como uma maga de 4º nível (CD 19, limite de PM 5).

- **Adaga Mental (Padrão, 5 PM)** Uma criatura em alcance curto sofre 5d6+6 pontos de dano psíquico e fica atordoada por 1 rodada (Von reduz o dano à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ser atordoada por esta magia uma vez por cena.
- **Criar Ilusão (Padrão, 5 PM, sustentada)** Sharin pode criar ilusões com imagens, odores, sensações térmicas e sons combinados em alcance médio. As ilusões podem ocupar 4 cubos de 1,5m e podem ser alteradas com uma ação livre (Von desacredita).

- **Explosão de Chamas (Padrão, 3 PM)** Criaturas em um cone de 6m sofrem 4d6+6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref reduz dano à metade e evita a condição).
- **Imagem Espelhada (Padrão, 5 PM)** Cinco cópias ilusórias de Sharin surgem ao seu redor, concedendo +10 na Defesa. Cada vez que um ataque erra a elfa, uma das cópias desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2.

FOR 2, DES 4, CON 1, INT 6, SAB 1, CAR 0

PERÍCIAS Conhecimento +9, Diplomacia +3, Guerra +9, Intuição +4, Investigação +9, Misticismo +13, Nobreza +9.

EQUIPAMENTO Bandoleira de poções, cajado arcano canalizador energético, essência de mana x5, *poção de Invisibilidade* (aprimoramento para duração cena), robe místico aprimorado. **TESOURO** Dobro.

Sharin, guardiã da masmorra de Glórienn



DESAFIO DE LENA

PARA PERSONAGENS DE 4º NÍVEL

Esta masmorra pertence a Lena, Deusa da Vida. O lugar é formado por túneis que parecem escavados — ou serrados — através de madeira viva, como se fossem buracos de vermes em uma gigantesca árvore.

A madeira é lisa e clara, cortada por linhas e anéis escuros, além de ocasionais filetes de seiva luminosa que cruzam o teto e oferecem luz. Estranhamente, em vários pontos as paredes estão repletas de garatujas coloridas, marcas de mãos e pintura com os dedos. O próprio círculo do portal planar parece ter sido desenhado com giz colorido por uma criança de cinco anos. As garatujas não oferecem qualquer significado secreto: apenas mostram flores, casinhas, sóis, nuvens, crianças, cães e gatos normais.

Além de sua decoração peculiar, a masmorra de Lena apresenta outra característica especial: por sua ligação com a Deusa da Vida, o lugar é fortemente impregnado com energia positiva. Efeitos mágicos de luz curam o dobro de pontos de vida. Por outro lado, efeitos mágicos de trevas ou necromancia custam +1 PM, suas variáveis numéricas (como dano e duração) são limitadas ao mínimo e testes de resistência contra eles são sucesso automático. Por fim, mortos-vivos não recuperam PV por descanso na masmorra.

Outra característica peculiar deste local é a presença de eventuais nuvens de estranhas borboletas sobrevoando as flores. Olhando melhor, pode-se ver que não são insetos, e sim enxames de diminutos humanoides alados. São algum tipo especial de fada, desconhecida em Arton, mas muito comum no Reino de Lena.

São inofensivas, como borboletas. Algumas voam muito perto dos rostos dos aventureiros e olham curiosas, para depois se afastar sorrindo. Outras, mais ousadas, pousam por alguns momentos em suas cabeças e ombros. Não parecem ter qualquer inteligência

— exceto o suficiente para voar, fazer piruetas e emitir risinhos diminutos, quase inaudíveis.

Caso uma delas seja apanhada com cuidado e estudada atentamente (Percepção, CD 15), o observador descobre que cada criatura tem um ciclo de vida extremamente breve: as fadinhas parecem nascer do nada, crescer, ficar adultas e então sumir em poeira luminosa, tudo em poucos minutos!

A presença destes seres representa um desafio adicional para aqueles que pretendem cumprir o Agrado aos Deuses desta masmorra (veja abaixo). Em cada cena, assim que qualquer efeito em área é usado, há 50% de chance de que algumas fadinhas estejam na área (e sejam afetadas). Assim que um efeito em área for usado, as fadinhas daquele lugar fogem para longe.

AGRADO AOS DEUSES

Os aventureiros recebem Pontos Divinos se, durante sua permanência na masmorra, não matarem ou causarem dano a qualquer criatura. Lançar magias de cura com o propósito de causar dano (a única fraqueza das criaturas desta masmorra; veja adiante) configura falha no Agrado aos Deuses. Os habitantes da masmorra devem ser vencidos de outras formas.

ENCONTROS

A masmorra de Lena é habitada principalmente por criaturas mágicas como carrascos de Lena, e numerosos pequenos animais de Arton. No entanto, devido à intensidade da energia positiva, esses animais são muito maiores que suas versões normais — um sapo, por exemplo, pode ter o tamanho de um lobo! A maioria das criaturas encontradas nesta masmorra pertence a uma ou duas categorias de tamanho acima do normal.

Além disso, todas as criaturas na masmorra recebem as habilidades a seguir.

FORTITUDE RADIANTE. A criatura passa automaticamente em testes de Fortitude.

IMUNIDADE VITAL. A criatura é imune a dano (mas veja a habilidade a seguir), doenças, efeitos de morte instantânea, golpes de misericórdia e venenos.

VULNERABILIDADE A CURA. Efeitos de cura causam dano à criatura (em vez de curar PV). Itens alquímicos de cura podem ser usados como granadas (Reflexos contra a CD do item reduz à metade).

Os habitantes da masmorra estão acostumados a nunca sofrer ferimentos, por isso perderam qualquer medo de lutar. Quando encontram um adversário, atacam para proteger seus territórios ou apenas “por brincadeira”, como filhotes fariam. Dificilmente continuam uma luta se perdem metade de seus PV ou mais.

As criaturas de Lena percorrem os túneis o tempo todo. Role 1d6 para cada meia hora na masmorra. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 1d6 na tabela abaixo:

ENCONTROS NO DESAFIO DE LENA	
1D6	ENCONTRO
1	2d6 lobos (Grande, <i>Tormenta20</i> , p. 290)
2	2 sapos atroz (Enorme, <i>Ameaças de Arton</i> , p. 36)
3	2d4 capivaras (Grande, <i>Ameaças de Arton</i> , p. 211)
4	2 ursos pardos (Enorme, <i>Ameaças de Arton</i> , p. 223)
5	1d4 tropas de tentacutes (Grande, <i>Ameaças de Arton</i> , p. 195)
6	1 carrasco de Lena (Enorme, <i>Ameaças de Arton</i> , p. 103)

Ajuste o tamanho de todas as criaturas conforme indicado acima (veja *Ameaças de Arton*, p. 387).

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

RIOS DE SEIVA

A masmorra aparentemente fica no interior de uma árvore gigantesca, atravessada em certos pontos por rios de seiva. Estes correm muito devagar e são

rasos, permitindo que até um hynne consiga passar sem necessidade de nadar — mas sua consistência é viscosa como melado, contando como terreno difícil.

Atravessar cada rio é um teste estendido de Atletismo (CD 19, 3 sucessos; personagens com deslocamento de natação e/ou capazes de ignorar terreno difícil recebem +2 nesse teste). Ao fim de cada rodada, cada personagem no rio rola 1d4. Com um resultado 1, um tentáculo feito de raiz surge e golpeia o personagem, causando 2d6 pontos de dano de impacto (Ref CD 19 reduz à metade). Em uma falha total no teste estendido, o personagem encontra um caminho no rio que não pode ser atravessado e deve recomeçar o teste. Os tentáculos não são criaturas, e sim armadilhas; atacá-los não viola o Agrado aos Deuses.

ÁREA 2

COVIL DOS DILACERADORES

Esta câmara ampla serve de covil para um grupo de quatro razza'kham — um monstro grande como um rei tirano, mas com mandíbulas de inseto. Para a sorte dos aventureiros, esse grupo é composto apenas por filhotes, seu tamanho avantajado sendo apenas consequência da forte energia positiva da masmorra. O fato de jamais sentirem fome não serve para refrear seus instintos predadores, nem impede que tentem caçar quaisquer criaturas, mesmo que não consigam matá-las. Como gatos, eles apenas “brincam” com sua comida até cansar (ou até a vítima parar de se mexer...).

CRUATURAS. Razza'kham filhote x4 (p. 75).

ÁREA 3

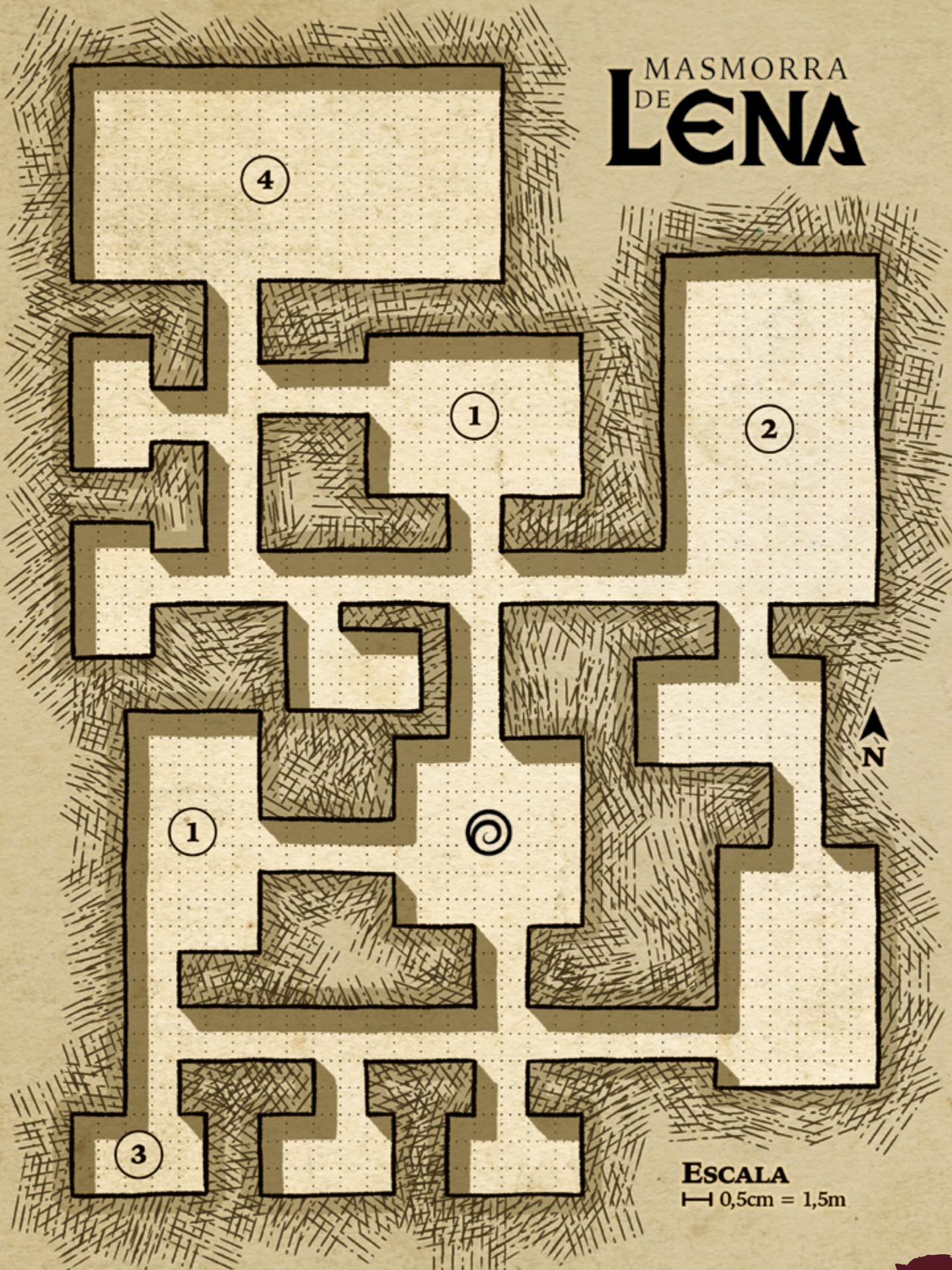
CÂMARA SEM SAÍDA

Ao entrarem neste aposento, os aventureiros se deparam com uma câmara levemente menor que as demais nesta masmorra. O local é coberto por gramado verdejante e rasteiro, e no centro uma grande macieira estende seus galhos carregados. Ao pé da frondosa árvore, há o que parece ser uma pequena mesa de pedra maciça e, alguns metros distante, um arbusto de folhas azuladas se destaca em meio ao gramado. Não há saída aparente desta câmara, além daquela pela qual os personagens entraram.

A câmara sem saída é, na verdade, um quebra-cabeças para os jogadores. As características dos personagens serão úteis, mas em última instância, são os jogadores que devem resolver o enigma.

Se os aventureiros investigarem a câmara, podem obter as seguintes informações:

MASMORRA DE LENA



- A árvore é uma macieira carregada de maçãs.
- O arbusto é um aguapé-lodoso, planta típica de terrenos pantanosos artonianos. Passar em um teste de Sobrevivência (CD 15) revela que ele só nasce perto de fontes de água.
- A mesa de pedra é um altar dedicado a Lena. Passar em um teste de Religião (CD 20) revela que esses altares abençoam a fecundidade e o nascimento.
- Na parede oposta à entrada há uma porta de pedra. Ela possui uma única fechadura, que não pode ser arrombada de nenhuma forma. No centro da porta, em baixo relevo, há uma inscrição em idioma desconhecido. Passar em um teste de Conhecimento (CD 20) revela que se trata de uma língua feérica e que o texto se refere a algum tipo de porteiro feérico.
- Afastada da macieira, há uma segunda árvore menor. Em seus galhos é possível avistar diversas portinhas pequenas. Se investigarem as portinhas (elas não estão trancadas), os personagens encontram um minúsculo ovo colorido.

Uma vez que os jogadores tenham obtido todas as informações é hora de reunir as peças. Some a Inteligência de todos os personagens no grupo (incluindo valores negativos). Os jogadores têm 3 minutos, mais 30 segundos por ponto de Inteligência total, para resolver o enigma (use um cronômetro visível, para que os jogadores saibam o tempo restante). Se não conseguirem, eles podem “comprar” tempo adicional; cada minuto extra custa 3 PM (que podem ser pagos por quaisquer personagens).

A solução para o enigma está relacionada à vida em suas diversas formas. Os personagens devem colher uma maçã, depositar sua semente no altar de Lena e regá-la com um pouco de água. Entretanto, não qualquer água; é necessário um pouco de água sagrada da masmorra (os personagens podem pensar nisso e buscar a água em outro lugar, ou podem cavar sob o aguapé-lodoso, onde encontram uma fonte de água local). Se regarem as sementes com a água sagrada, uma planta vai germinar e desabrochar em uma linda flor repleta de néctar. O último passo para resolver o enigma é acomodar o ovinho na flor, que então vai chocar e resultar no nascimento de uma fadinha (como as outras na masmorra). A fadinha vai alçar voo, executar algumas piruetas ao redor das cabeças dos personagens e se dirigir para a porta. Lá, vai desaparecer pelo buraco da fechadura, abrindo a passagem.

Se os personagens não conseguirem resolver o enigma a tempo, um suspiro ecoa por toda a câmara. A porta se abre, mas todos os personagens ficam alquebrados e frustrados até o fim da aventura.

ÁREA 4

DRAGONETE

Este aposento é um jardim repleto de flores grandes e vívidas, que crescem a até 1,5m do chão, tomado por um estranho zumbido musical. As mesmas fadinhas minúsculas e efêmeras encontradas no restante da masmorra voejam por aqui em enxames.

O círculo de *Viagem Planar* pode ser encontrado na centro da câmara, em uma clareira entre as flores, ainda inativo. Escondido entre as flores (Percepção CD 25 para percebê-lo), está um dragonete. Animal mágico semelhante a um dragão, mas na verdade aparentado com as fadas. Tem asas coloridas de borboleta, em vez de asas membranosas. Dragonetes normais são pequeninos, mas este é grande como um cavalo.

CRIATURAS. Tandan, Guardião de Lena (p. 75).

Tandan teria este tamanho se não fosse um dragonete muito grande!



NPCs & CRIATURAS

RAZZA'KHAM FILHOTE

Monstro Grande

ND 1

INICIATIVA +2, **PERCEPÇÃO** +8, faro, percepção às cegas, visão no escuro

DEFESA 16, **FORT** +11, **REF** +5, **VON** +0, redução de dano 2, redução de ácido, eletricidade, fogo e frio 5

PONTOS DE VIDA 36

DESLOCAMENTO 12m (8q)

CORPO A CORPO Duas garras +9 (1d6+2, 18) e mordida +9 (1d6+2, x3).

BRUTALIDADE INCONTIDA Sempre que o razza'kham rola um resultado máximo em um dado de dano, rola um dado extra de dano do mesmo tipo.

DILACERAR Se o razza'kham acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura no mesmo turno, causa mais 2d4 pontos de dano.

VARRER (LIVRE) Uma vez por rodada, quando o razza'kham faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura ao alcance.

FOR 8, DES 0, CON 4, INT -5, SAB 1, CAR 0

TESOURO Uma peça de quitina razza (CD 16 para extrair; *Ameaças de Arton*, p. 401).

TANDAN, GUARDIÃO DE LENA

Espírito Grande

ND 6

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +5, visão no escuro

DEFESA 21, **FORT** +4, **REF** +10, **VON** +16, imunidade a cansaço e movimento, maior que a morte, resistência a magia +2

PONTOS DE VIDA 180

DESLOCAMENTO 6m (4q), voo 18m (12q)

PONTOS DE MANA 42

CORPO A CORPO Duas garras +14 (1d6+4, 18) e mordida +14 (2d4+4, 18).

BOSQUE FEÉRICO Tandan habita um bosque místico cuja densa vegetação fornece camuflagem leve a criaturas além de 6m e elimina a penalidade em Furtividade por mover-se ou fazer uma ação chamativa. Além disso, o bosque é igualmente habitado por fadinhas (veja p. 71).

- **Fonte Restaurativa.** Energias místicas fornecem cura acelerada 10 para os personagens. Um personagem pode gastar duas ações completas e fazer um teste de Religião (CD 20); se passar, muda o alvo desse efeito para Tandan (que, por ser vulnerável a cura, passa a sofrer dano a cada rodada). Por ser um efeito causado pela própria arena, não viola o Agrado aos Deuses.
- **Linhas Místicas.** Tandan recebe +1 na CD de suas habilidades (já contabilizado) e recupera 1 PM no início de cada um de seus turnos. Um personagem pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Misticismo (CD 20) para receber esse benefício no lugar do dragonete por 1d4 rodadas (uma vez por cena por personagem).

Chefes Finais

Em sua jornada, os heróis encontram guardiões particularmente poderosos, com capacidades únicas. O primeiro é Tandan, um rei da arena (*Ameaças de Arton*, p. 368). Os outros chefes são os guardiões da última masmorra de cada patamar (Tanna-Toh, Keenn e Valkaria). Chefes finais são descritos no *Ameaças*.

- **Portais Místicos.** O bosque tem 3 portais posicionados em lugares à escolha do mestre. Se estiver adjacente a um deles, Tandan pode gastar uma ação de movimento para se deslocar para um ponto adjacente a outro portal. Se ele atacar uma criatura nessa mesma rodada, a vítima é considerada desprevenida contra esse ataque. Um personagem adjacente a um portal pode desativá-lo com uma ação completa e um teste de Misticismo (CD 20).

INVERSÃO DE DANO Tandan converte todo dano recebido em cura.

SOPRO SONÍFERO (PADRÃO) Tandan sopra pó sonífero em um cone de 9m. Criaturas na área ficam exaustas (Von CD 21 reduz para fatigado). As condições causadas por essa habilidade são cumulativas. Ilusão. *Recarga (movimento)*.

TELEPATIA Tandan pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura viva em alcance médio.

VULNERABILIDADE A CURA Efeitos de cura causam dano a Tandan (em vez de curar PV). Itens alquímicos podem ser usados como granadas (Ref CD do item reduz à metade).

MAGIAS Como um feiticeiro de 5º nível (CD 21, limite de PM 5).

- **Adaga Mental (Padrão, 5 PM)** Uma criatura em alcance curto sofre 4d6 pontos de dano psíquico e fica atordoada por 1 rodada (Von reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ser atordoada por esta magia uma vez por cena.
- **Criar Ilusão (Padrão, 2 PM)** Tandan pode criar ilusões com imagens e sons combinados em alcance médio. As ilusões podem ocupar até 4 cubos de 1,5m. Criaturas que desconheçam serem ilusões não conseguem atravessá-las. As ilusões são incapazes de causar e sofrer dano (Von desacredita e permite atravessar as ilusões).
- **Hipnotismo (Padrão, 1 PM)** As palavras e os movimentos ritmados de Tandan deixam um animal ou humanoide em alcance curto fascinado por 1d4 rodadas (Von anula e a criatura fica imune a essa magia por 1 dia). Esta magia só afeta criaturas que possam perceber Tandan. Criaturas em combate recebem +5 no teste de resistência.
- **Invisibilidade (Livre, 3 PM)** Tandan fica invisível por 1 rodada ou até realizar uma ação hostil.
- **Leque Cromático (Padrão, 1 PM)** Animais e humanoides em um cone de 4,5m ficam atordoados por 1 rodada (apenas uma vez por cena, Von anula) e ofuscados.

FOR 5, DES 3, CON 3, INT 2, SAB 1, CAR 4

PERÍCIAS Diplomacia +8, Enganação +13, Furtividade +7, Misticismo +8.

TESOURO Padrão.

DESAFIO DE HYNINN

PARA PERSONAGENS DE 5º NÍVEL



desafio arquitetado por Hyninn pode parecer apenas “convencional”. Mas, como tudo ligado ao Deus da Trapaça, quase nada aqui é o que parece.

Chegando através do portal, os personagens logo constatarem que o lugar tem o aspecto de uma masmorra “comum”, como aquelas visitadas por tantos outros aventureiros: paredes edificadas com grandes blocos de pedra cinzenta, portas de madeira escura, portas gradeadas, algemas e correntes pendendo pelo caminho, montes de entulho... lembra muito o calabouço de um grande castelo, pronto para receber prisioneiros, esconder passagens secretas ou proteger tesouros.

O frescor da noite chega através de pequenas grades, junto ao teto. Nas paredes há tochas encantadas, mas distantes entre si, criando sombras perfeitas para que um ladrão ou assassino consiga se esconder. O piso sólido de pedra também permite mover-se em silêncio sem dificuldade. Como resultado, qualquer teste de Furtividade nesta masmorra recebe +2.

De todas, esta é uma das masmorras menos povoadas de adversários. Esta é a boa notícia. A má notícia: seus corredores e aposentos contêm grande quantidade de armadilhas, uma mais perigosa que a outra. A presença de alguém versado nas artes ladinas pode ser vital para a sobrevivência do grupo neste desafio.

AGRADO AOS DEUSES

Hyninn não é um deus exigente quanto a normas de comportamento — afinal, trapaceiros não seguem regras! Mesmo assim, existe uma norma simples que alguns aventureiros podem achar difícil obedecer: durante sua permanência na masmorra, cada membro do grupo deve passar em pelo menos um teste de uma das seguintes perícias: Acrobacia, Enganação, Furtividade, Jogatina ou Ladinagem. Para ser válido,

o teste deve ser contra uma ameaça legítima (como uma criatura ou armadilha), deve ter CD 20 ou mais e deve ser resolvido com uma rolagem de dado (não é permitido escolher 10 ou 20). O mestre decide se determinado teste vale para o Agrado aos Deuses.

TRAPACEANDO A REALIDADE. Além de todos os truques que contém, o Desafio de Hyninn ainda pode enganar os aventureiros alterando discretamente as leis da realidade. No início de cada cena, role 1d4. Em um resultado 1, uma perícia é substituída por outra. Para determinar essa perícia, e sua substituta, use a **TABELA 6-6: DESAFIOS DE BUSCAS** (*Tormenta20*, p. 279). Até o fim da cena, a perícia substituída deixa de existir, e qualquer teste é substituído pela nova perícia. Obviamente, os aventureiros só percebem isso quando fazem um teste da perícia substituída.

ENCONTROS

Os habitantes da masmorra são criaturas furtivas, traiçoeiras, que preferem ficar de tocaia em vez de caçar pelos corredores. Estátuas podem ser golens ou gárgulas. Objetos comuns podem ser mímicos. Apenas os terríveis tigres-de-Hyninn perambulam, silenciosos e invisíveis, em busca de presas. A critério do mestre, certos aposentos podem conter mobílias animadas (veja p. 82). Para encontros aleatórios, role 1d6 na primeira tabela da próxima página.

Se a rolagem for feita quando os heróis não estão em movimento, some +2 ao d6.

OS TRAPACEIROS

Além de todos os perigos, esta masmorra é dominada por monstros particularmente traiçoeiros: são os duplos. Eles não estão na lista de encontros aleatórios

ENCONTROS NO DESAFIO DE HYNINN

ID6	ENCONTRO
1-2	Armadilha (veja ao lado)
3	1d4 gárgulas (<i>Ameaças de Arton</i> , p.125)
4	Mímico (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 203)
5	1 gárgula assassina (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 125)
6	1d3 tigres-de-Hyninn (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 206)

porque nunca aparecem por acaso. Criados por Hyninn logo após sua ascensão ao Panteão, estes seres existem apenas para enganar, trapaçar... e matar.

Existem 1d4+2 duplos (*Ameaças de Arton*, p. 50) na masmorra. Eles são paranoicos e não trabalham em equipe (seria tolice confiar em alguém como eles!). Na verdade, quando não há visitantes, tentam o tempo todo enganar e emboscar uns aos outros. O “torneio de esperteza” acontece há séculos, desde a criação da masmorra. É comum que um duplo consiga emboscar e matar outro — quando isso acontece, Hyninn substitui ou ressuscita o perdedor para que a diversão continue. Quando há invasores na masmorra (como agora), os metamorfos preferem demonstrar sua superioridade contra eles.

Os duplos são insanos, mas também inteligentes demais para confrontar os heróis diretamente. Aguardam boas oportunidades, em geral escondidos, usando seu Ataque Furtivo e então fugindo para voltar a atacar mais tarde.

Outra tática empregada pelos duplos é usar sua habilidade de Detectar Pensamentos para descobrir em quem os aventureiros confiam, ou alguém que eles não tenham razões para atacar — e então assumir esse disfarce. Por exemplo, se existe um clérigo de Glórienn no grupo, a aparência de um elfo poderia garantir sua segurança. Contudo, visto que os aventureiros estão desconfiados, o duplo somente tenta esta estratégia se tiver confiança total no resultado.

Algumas armadilhas têm por finalidade separar os aventureiros. Neste caso, o duplo vai surgir diante dos heróis fingindo ser um companheiro — de preferência após encontrar e nocautear o herói verdadeiro. (Para o mestre, esta é uma situação difícil de conduzir sem despertar suspeitas entre os jogadores).

Se achar conveniente, um duplo pode contar toda a verdade aos personagens, e então aliar-se a eles con-

tra seus “irmãos”. Em troca, pode atuar como guia e conduzi-los pela masmorra. Mas... será apenas outro truque para enganá-los, e assim cair nas graças do Deus da Trapaça? Quem sabe?

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

ARMADILHAS

Muitos corredores e aposentos têm armadilhas (como visto em “Encontros”) escolhidas ou sorteadas na tabela a seguir (role 1d10). Os pontos marcados com 1 têm versões mais refinadas (a CD de todos os testes relacionados aumenta em +2 e elas causam +1 ponto de dano/perda de vida por dado).

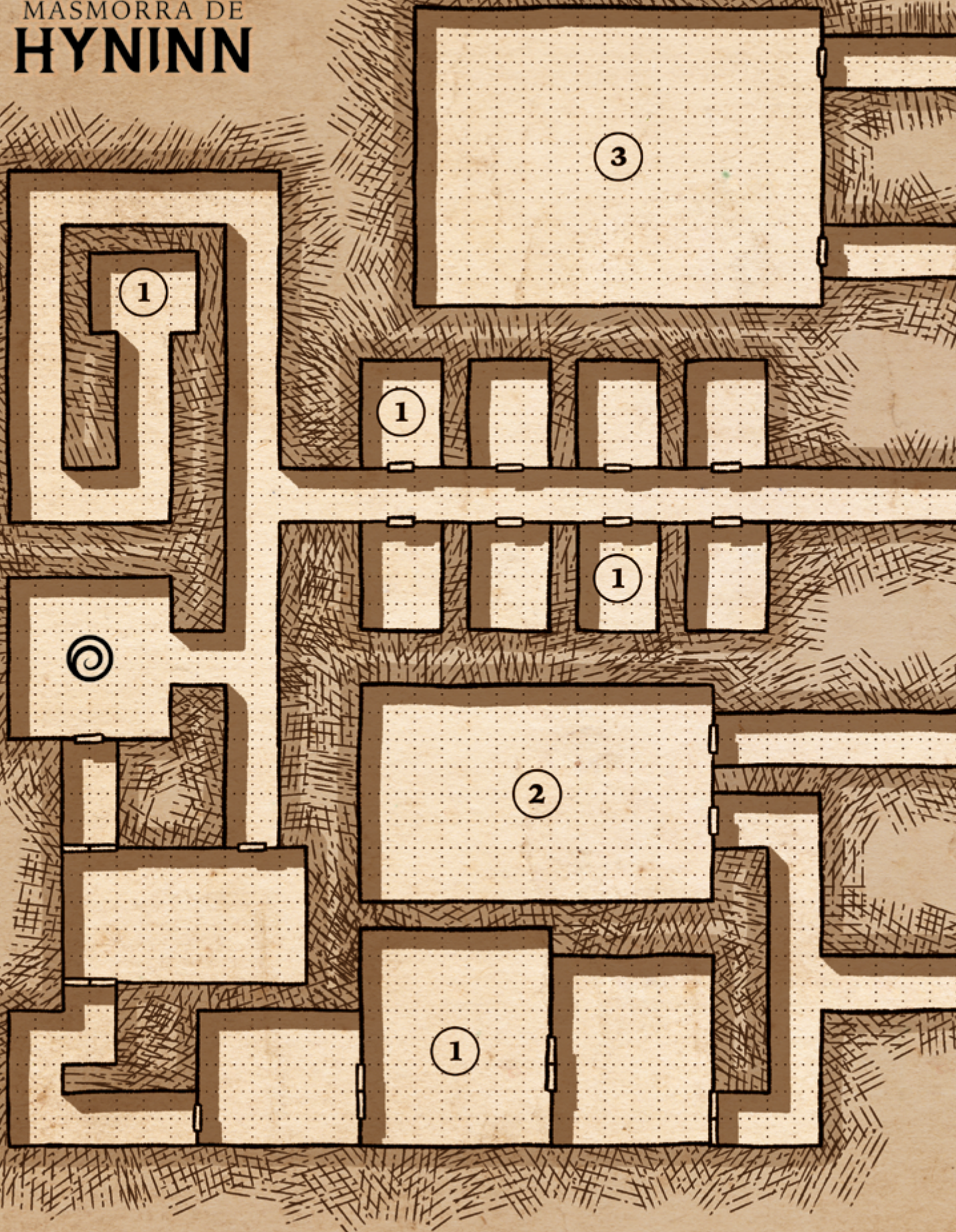
ARMADILHAS

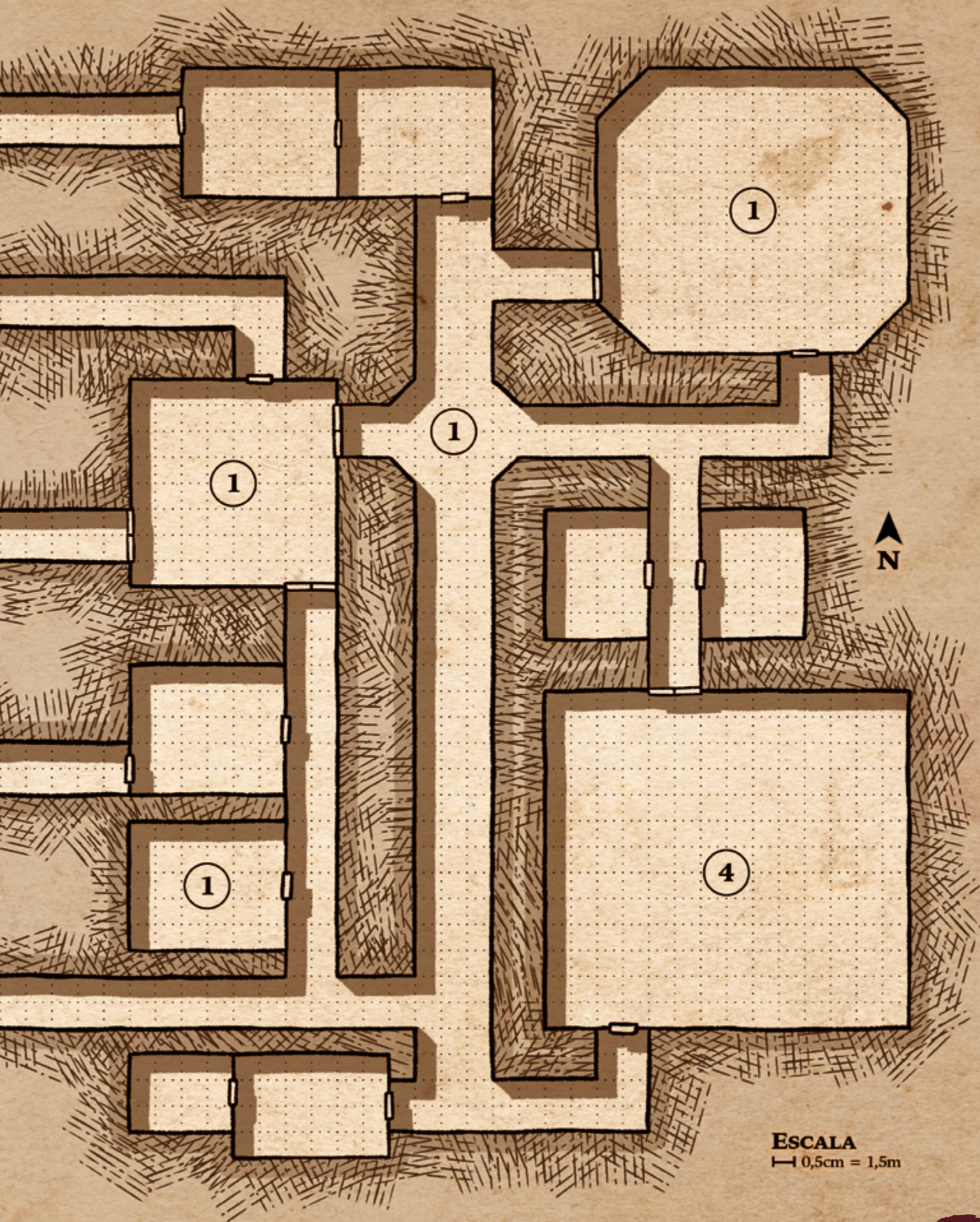
ID10	ENCONTRO
1	Jato de Chamas (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 358)
2	Runa de Aceleração (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 358)
3	Mina Terrestre (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 358)
4	Bruma da Insanidade (<i>Tormenta20</i> , p. 318)
5	Símbolo do Sono (<i>Tormenta20</i> , p. 318)
6	Runa de Proteção (<i>Tormenta20</i> , p. 317)
7	Câmara Alagada (abaixo)
8	Teleporte (abaixo)
9-10	Pedra Rolante (p. 80)

CÂMARA ALAGADA. As portas ao redor dos jogadores se fecham, e as gárgulas na parede começam a jorrar água! A câmara inunda completamente em 1d4+1 rodadas, deixando os personagens submersos (*Tormenta20*, p. 116). Enquanto não está completamente inundada, o chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento. Após completamente inundada, mover-se exige testes de Atletismo para nadar. Desabilitar a armadilha requer três sucessos em Ladinagem (CD 20) ou três sucessos em testes de Força (CD 25) para derrubar as portas.

TELEPORTE. No centro do aposento se encontra um pedestal, que sustenta um... bolo de aniversário. Quando todos os personagens entram, ou alguém toca o bolo, o chão parece explodir e todos caem em uma profunda escuridão — sendo teleportados para o início da masmorra! Um teste de Reflexos (CD 25) evita o efeito, com chance de separar o grupo.

MASMORRA DE HYNINN





PEDRA ROLANTE. Um estrondo anuncia uma enorme bola de pedra que rola na direção dos aventureiros! A esfera rola por 3 rodadas, então para. Cada personagem deve fazer 3 testes de Acrobacia e/ou Atletismo (CD 20) para correr pelo túnel fugindo da pedra. Ao final das 3 rodadas, cada personagem com 1 sucesso ou menos nesses testes é atropelado: ele sofre 12d6 pontos de dano de impacto, fica imóvel e sofre 1d6 pontos de dano de impacto no início de cada um de seus turnos até se soltar. Soltar-se (ou soltar um aliado) exige um teste de Força (CD 25). Personagens com 2 sucessos são atingidos pela pedra, mas conseguem evitar ser atropelados; eles sofrem 6d6 pontos de dano de impacto. Personagens com 3 sucessos escapam da pedra e não sofrem nenhum efeito.

ÁREA 2

A GÁRGULA SUSPEITA

No centro deste imponente aposento há uma fonte, decorada com uma estátua demoníaca. É uma escultura normal, inanimada, mas especialmente preparada para despertar a desconfiança dos aventureiros e fazê-los desperdiçar recursos. Quando examinada, a estátua parece ser realmente um monstro disfarçado. Apenas um teste de Misticismo (CD 30) revela a verdade.

Distantes da fonte, o aposento abriga algumas peças de mobília: uma mesa, três cadeiras (uma delas quebrada), um armário e uma cama. Há também uma corrente solta no chão e um baú ao lado do armário. A corrente, o armário e o baú são objetos animados. Eles atacam enquanto os aventureiros estão sendo cautelosos com a estátua, ou simplesmente quando alguém chega perto.

CRIATURAS. Armário animado, baú animado e corrente animada (p. 82).

ÁREA 3

JOGO ARRISCADO

Destoando do restante da masmorra, luzes coloridas bruxuleantes emanam deste aposento. Quando alguém entra na câmara, uma voz melodiosa anuncia:

“Olá! Hoje é seu dia de sorte! Por dez tibares de ouro, você pode ficar mais rico que Tibar!”

Os personagens se deparam com uma engenhoca retangular e alta, em cores vibrantes e luminosas, decorada com inscrições que exibem a frase “Gire para ganhar”. No centro da máquina, cinco retângulos em branco parecem conectados a um cilindro com figuras coloridas. Entre elas, a marca de um X, um tigre e uma raposa. Na lateral esquerda da máquina, uma grande alavanca brilha com a promessa de recompensas fáceis.

O jogo é simples. Por dez tibares de ouro, um personagem pode girar a alavanca. O objetivo é formar uma linha de três figuras iguais.

Ao puxar a alavanca, role 5d4. Cada 4 nessa rolagem é um sucesso.

RECOMPENSAS

TOTAL DE SUCESSOS	RECOMPENSA
0-1	Nada
2	10 tibares de cobre
3	Surge um tigre-de-Hyninn hostil
4	Uma armadilha de <i>Símbolo de Sono</i> é ativada na frente da máquina
5	10 tibares de ouro
6	3d4x10 tibares de ouro ou um item superior (duas melhorias)

Note que o melhor resultado parece impossível — e será mesmo, exceto trapaceando. Um personagem treinado em Enganação ou Jogatina pode fazer um teste (CD 20) depois de ver a máquina funcionando uma vez, para entender seu mecanismo. Se passar, sempre que puxa a alavanca ele pode repetir o teste de perícia para manipular a máquina; se passar nesse teste, recebe um sucesso extra.

Para cada tentativa na máquina, role também 1d6. Em um resultado 1, ocorre um encontro aleatório (com o modificador de +2 no d6 para determinar o encontro, uma vez que o grupo está parado). Gastar tempo aqui é, de fato, um jogo arriscado...

ÁREA 4

◉ PRIMEIRO TIGRE

Este aposento final lembra mais uma grande jaula: suas paredes são revestidas com grossas barras de ferro, que parecem queimadas. Grades e paredes também parecem ter sido cortadas, como uma espada corta madeira. São marcas do Guardião preparado por Hyninn para aventureiros que desejam vencer seu desafio.

O adversário dos heróis é um tigre-de-Hyninn, um exemplar fantástico, lendário e mais poderoso que qualquer outro. Na verdade, demonstrando uma generosidade suspeita (com certeza vai tirar vantagem algum dia...), Hyninn ofereceu como seu Guardião o primeiro e mais forte de todos os tigres!

CRIATURA. Tigre-de-Hyninn (*Ameaças de Arton*, página 207).

O “primeiro tigre” nada mais é que um exemplar ordinário de tigre-de-Hyninn, que aparenta ser mais

majestoso e perigoso graças às trapaças de Hyninn. Entretanto, as armadilhas espalhadas pelo aposento são bastante verdadeiras.

Cada vez que um personagem se move pelo aposento, role 1d20. Se o resultado for menor que o número de quadrados percorrido pelo personagem, uma armadilha surge ao final de seu movimento e é acionada automaticamente. Para determinar qual armadilha é ativada, role 1d4 na lista abaixo. Cada armadilha surge apenas uma vez (se rolar uma armadilha já utilizada, escolha outra). Quando todas as armadilhas são acionadas, a próxima (e última) a surgir é a lâmina vorpal.

1) ARMADILHA DE URSO O personagem sofre 4d6 pontos de dano de perfuração e fica imóvel (Ref CD 20 evita). Um personagem imobilizado precisa gastar uma ação padrão e passar em um teste de Atletismo ou Ladinagem (CD 20) para se livrar da condição.

2) JATO DE GÁS VENENOSO O personagem perde 1d12 PV por veneno por rodada durante 2d4 rodadas (Fort CD 20 reduz à metade).

3) BIGORNA INSTANTÂNEA O personagem sofre 8d6 pontos de dano de impacto e fica atordoado por 1 rodada (Ref CD 20 reduz à metade e evita a condição).

4) FERROADA MENTAL O personagem fica confuso (Von CD 20 evita).

LÂMINA VORPAL Quando esta armadilha é acionada, todas as criaturas (exceto o tigre-de-Hyninn) sofrem 6d6 pontos de dano de corte (Ref CD 20 reduz à metade). Se uma criatura falhar no teste de Reflexos por 10 ou mais, sofre o dobro do dano e fica sangrando.

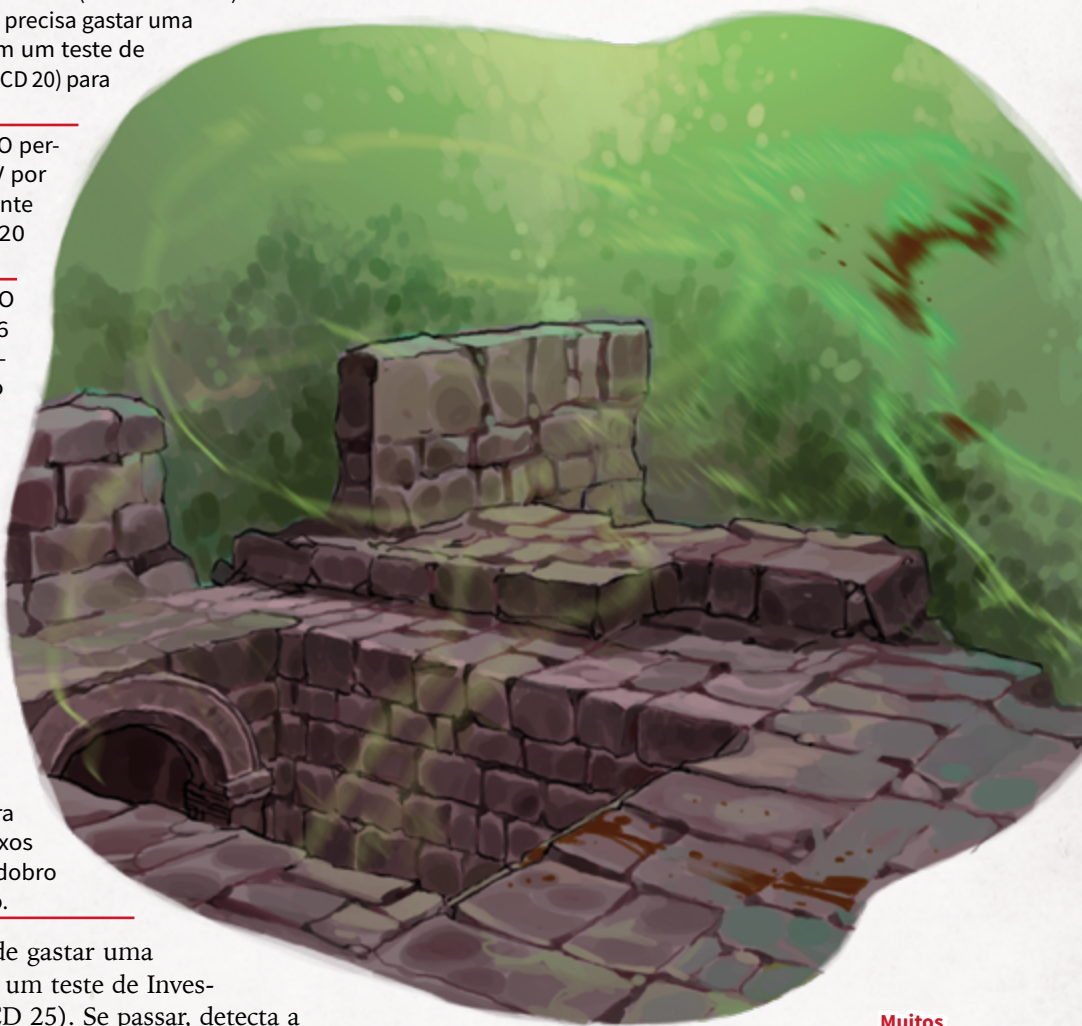
Um personagem pode gastar uma ação completa para fazer um teste de Investigação ou Ladinagem (CD 25). Se passar, detecta a localização de uma das armadilhas (determinada aleatoriamente) e tem 1 rodada para desativá-la (Ladinagem CD 25). Após essa rodada, a armadilha troca de posição magicamente e deve ser localizada outra vez.

E agora, adivinhe: Hyninn trapaceou! A vitória sobre este adversário NÃO encerra o desafio e nem ativa o

portal, que se encontra bem no centro da jaula. Vencer apenas faz ecoar uma sonora gargalhada no aposento.

Além de triunfar sobre a fera, os heróis também devem encontrar e matar pelo menos um dos duplos. Esta informação não está disponível em nenhum ponto da masmorra, a menos que um duplo decida revelar — possivelmente enquanto finge ser qualquer outra coisa, para triunfar sobre seus rivais. Este fato torna a masmorra difícil de vencer, exceto com muita esperteza e investigação. Como Hyninn prefere.

Caso não tenham feito isso ainda, os aventureiros devem retornar aos corredores e procurar um duplo. Uma vez que o tigre e pelo menos um duplo tenham sido destruídos, a *Viagem Planar* é ativada e leva de volta a Candeh'ssa.



Muitos
tigres-de-Hyninn
surgiram depois que o
Deus da Trapaça os criou
para esta masmorra...

NPCs & CRIATURAS

ARMÁRIO ANIMADO

Construto Grande

ND 4

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +2, percepção às cegas, visão no escuro

DEFESA 23, **FORT** +16, **REF** +10, **VON** +5, redução de dano 5/ corte, vulnerabilidade a fogo

PONTOS DE VIDA 130

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Pancada +16 (2d6+18).

INVESTIDA PESADA Quando faz uma investida, o armário recebe +2 no teste de ataque (para um total +4) e causa +4d6 pontos de dano.

IMOBILIDADE Um armário animado pode permanecer completamente imóvel. Se ele estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ele é uma criatura e não uma mobília.

PEGAR NO DEDINHO Quando uma criatura sofre um acerto crítico do armário animado, ela fica alquebrada e lenta por 1d4 rodadas e caída.

FOR 5, DES 0, CON 4, INT —, SAB 0, CAR -5

PERÍCIAS Atletismo +12.

TESOURO Padrão.

BAÚ ANIMADO

Construto Médio

ND 3

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +1, percepção às cegas, visão no escuro

DEFESA 19, **FORT** +9, **REF** +14, **VON** +4, redução de dano 5/ corte, vulnerabilidade a fogo

PONTOS DE VIDA 20

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Pancada +16 (1d12+16).

GOLPE DO BAÚ (PADRÃO) O baú animado faz uma manobra desarmar (teste +21) contra uma criatura adjacente. Se conseguir desarmar o item, o baú o engole imediatamente e o tranca em seu interior. Um item engolido dessa forma só poderá ser recuperado se o baú for destruído.

IMOBILIDADE Um baú animado pode permanecer completamente imóvel. Se ele estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ele é uma criatura e não uma mobília.

FOR 4, DES 1, CON 4, INT —, SAB 0, CAR -5

PERÍCIAS Furtividade +8.

TESOURO Nenhum.

CORRENTE ANIMADA

Construto Pequeno

ND 1

INICIATIVA +5, **PERCEPÇÃO** +4, percepção às cegas, visão no escuro

DEFESA 19, **FORT** +9, **REF** +14, **VON** +4, redução de dano 10

PONTOS DE VIDA 20

DESLOCAMENTO 6m (4q), escalar 9m (6q)

CORPO A CORPO Duas pancadas +16 (2d4+7).

AGARRAR APRIMORADO (LIVRE) Pancada (teste +18).

CONSTRIÇÃO (LIVRE) No início de cada um de seus turnos, a corrente animada causa 4d4+14 pontos de dano de impacto em uma criatura que ela esteja agarrando.

IMOBILIDADE Uma corrente animada pode permanecer completamente imóvel. Se ela estiver assim, um personagem deve passar num teste de Percepção (CD 35) para perceber que ela é uma criatura e não uma mobília.

FOR 2, DES 6, CON 4, INT —, SAB 0, CAR -5

PERÍCIAS Furtividade +8.

TESOURO Nenhum.

O primeiro de todos os tigres-de-Hynnin



DESAFIO DE MARAH

PARA PERSONAGENS DE 6º NÍVEL

Marah é a Deusa da Paz, a Dama Branca, a provedora de toda a alegria e amor. Esta é, portanto, a mais inofensiva de todas as masmorras — e “vencê-la” dificilmente envolverá situações de combate.

Após passar pelo portal de *Viagem Planar*, os aventureiros surgem em meio aos corredores de um castelo bem iluminado, com paredes brancas. São recebidos por uma chuva de pétalas de rosas brancas, vermelhas e azuis, caindo lenta e continuamente, ao longo de toda a masmorra. Vinda de parte alguma, uma alegre música de bandolim preenche o lugar. A maior parte dos aposentos é formada por amplas salas de estar e jardins.

As pétalas parecem inofensivas, e de fato não causam nenhum dano ou efeito nocivo. No entanto, cada uma funciona como um efeito de disjunção, encerrando todas habilidades ativas, mágicas ou não. Os aventureiros são atingidos por várias pétalas por rodada. Portanto, em poucos momentos, quaisquer habilidades sobre os heróis são encerradas e quaisquer itens mágicos expostos (ou seja, não protegidos em mochilas ou bolsas) se tornam mundanos por 24h.

Além disso, o cenário de paz e tranquilidade exerce sobre os aventureiros, o tempo todo, um efeito calmante de entorpecimento. Todos sofrem -2 em Intimidação, Vontade e testes de ataque. Por outro lado, este efeito fornece +2 em perícias originalmente baseadas em Carisma (exceto Intimidação).

AGRADO AOS DEUSES

Para receber Pontos Divinos, os aventureiros não podem executar nesta masmorra absolutamente nenhuma forma de violência, como definido pelas obrigações e restrições de Marah, a Deusa da Paz (veja *Tormenta20*, p. 101).

ENCONTROS

A masmorra de Marah é povoada principalmente por clérigos, paladinos, bardos e outros servos da deusa, vivos ou mortos; seres que prestaram grandes serviços ou agradaram imensamente à Deusa da Paz, sendo recompensados com a estada neste pequeno paraíso. Eles podem ser encontrados circulando livremente pelos corredores ou descansando nos aposentos, usufruindo dos prazeres locais.

Nenhuma destas pessoas ataca os aventureiros, mas também não será muito útil em ajudá-los. Eles não parecem interessados na libertação de Valkaria.

“É uma deusa impetuosa, sempre procurando problemas” argumentam. “Ela está melhor agora, em segurança. Vamos deixá-la em paz. Desistam dessa missão. Os próximos desafios são terríveis, vocês não sobreviverão. Deixem o Labirinto, ou fiquem aqui conosco. Não prossigam.”

Os habitantes da masmorra não aceitam, de forma alguma, ser convencidos a ajudar os aventureiros a prosseguir — insistem que a melhor solução é interromper sua busca. Podem até informar direções erradas, mentir sobre a verdadeira natureza das próximas masmorras (que, na verdade, eles não conhecem) ou mesmo conjurar magias em armas empunhadas. Se atacados, tentam fugir ou se defender, mas nunca atacam ou realizam qualquer ato violento.

Todas criaturas nesta masmorra têm as seguintes habilidades:

AURA DE PAZ. A criatura emite uma aura de 9m de raio. Um inimigo dentro da aura que tente fazer uma ação hostil deve fazer um teste de Vontade (CD 15 + ND da criatura). Se falhar, perde sua ação. Mesmo passando no teste, o inimigo não fica imune a esta habilidade e deve fazer um novo teste a cada ato hostil.

DRENAR MOTIVAÇÃO. Se um inimigo falha em um teste de resistência contra uma habilidade da criatura, perde 1 PM. Caso os PM do inimigo sejam reduzidos a 0 por esta habilidade, até o fim do dia ele fica enfeitiçado e perde a vontade de lutar.

A masmorra é razoavelmente populosa, encontros com transeuntes (sempre amistosos) são frequentes. Role 1d6 a cada sala vazia e a cada descanso. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece. Role 1d6 na tabela abaixo:

ENCONTROS NO DESAFIO DE MARAH

1D6	ENCONTRO
1	2 sacerdotes (<i>Guia de NPCs</i> , p. 68)
2	1 gnoll xamã de Marah (<i>Ameaças de Arton</i> p. 119)
3	2 sífides bardos (p. 88)
4	1 xamã de Sarana (<i>Ameaças de Arton</i> p. 268)
5	1 mestre mercante (<i>Guia de NPCs</i> , p. 67)
6	1 instrumento divino de Marah (<i>Ameaças de Arton</i> p. 133)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

A FESTA DAS FADAS

Todas estas câmaras parecem preparadas para algum tipo de grande comemoração. Flores e fitas de cores alegres enfeitam as janelas. O ar está tomado por música de bandolim e cheiro de boa comida. De fato, uma mesa luxuosa oferece uma refeição que fornece 10 PV e 5 PM temporários. Estes efeitos perduram mesmo sob a chuva de pétalas de disjunção.

No entanto, o que deve chamar imediatamente a atenção dos heróis são as inúmeras fadas (3d10+10 sífides) que cruzam o aposento voando. Pode-se distinguir entre bardos, cantando e tocando seus pequenos instrumentos; feiticeiros que usam magia ilusória para criar espetáculos de fogos de artifício; e os demais, ocupados preparando comida. Assim que entram, os aventureiros são abordados por fadas e convidados a participar da festa — que se resume a consumir o banquete enquanto assistem às apresentações.

CRIATURAS. 3d6+3 sífides bardos (p. 88).

A “festa” é na verdade uma armadilha. Enquanto estão distraídos, os aventureiros são seguidamente alvos de um efeito mágico de metamorfose, lançado enquanto não estão olhando. Resistir a isso é um teste estendido de Vontade (CD 21, 3 sucessos). A cada falha, o personagem sofre uma penalidade cumulativa de -1 nos testes de perícia no banquete. Entretanto, sempre que passa em um destes testes, o personagem tem direito a um teste de Percepção ou Misticismo (CD 25); se passar, tem a sensação de que algo está tentando afetar sua mente e recebe um bônus cumulativo de +2 no teste estendido.

Observe que mesmo sem passar nesse teste, os jogadores podem desconfiar que algo está errado no banquete. Permita que eles tenham outras ideias para descobrir o que está acontecendo ou lidar com o teste estendido (como tentar persuadir as fadas a deixá-los livres ou se proteger de alguma forma de suas magias). Isso permite que os personagens usem outras perícias em vez de Vontade (como em um teste estendido aberto), mas cada outra perícia só pode ser usada uma vez por personagem no teste estendido. Qualquer que seja a abordagem dos personagens, entretanto, as fadas tentam fugir se atacadas e nunca tomam qualquer atitude hostil contra os heróis.

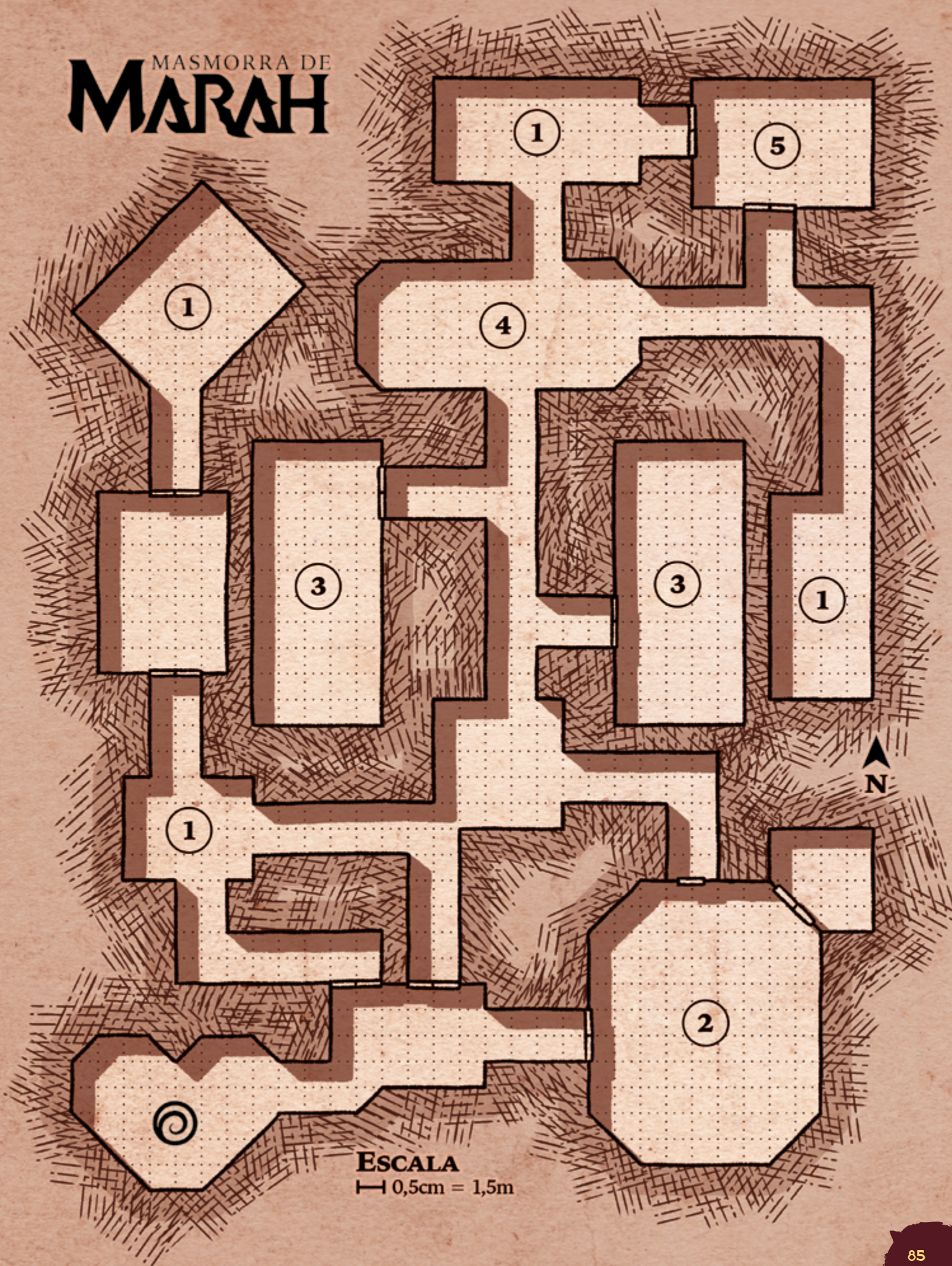
Não é possível sair do cômodo até o fim da festa, mas é possível não participar do banquete. Isso fornece um bônus de +2 nos testes de perícia do teste estendido, mas significa que o personagem não recebe os benefícios do banquete.

Em uma falha total no teste estendido, o personagem é transformado em uma sífide permanentemente pela magia das fadas. Essa transformação não faz o personagem perder sua liberdade de escolha. Aventureiros transformados podem optar por voltar ao normal ao finalizar a masmorra — ou acolher voluntariamente a mudança de raça! Uma vez tomada, essa decisão não pode ser revertida.

Por outro lado, caso passe no teste estendido, o personagem impressiona as fadas por sua capacidade de festejar. Ele recebe +1 PM permanente e, se participou do banquete, recebe também +3 PV permanentes. Participar de várias festas não aumenta este efeito, a menos que o personagem passe nos testes das quatro festas. Neste caso, seus benefícios são dobrados.

A festa termina quando todos os personagens passam ou falham totalmente no teste estendido. Quando isso acontece, as fadas desaparecem entre troncos de árvores e tocas no chão, cantarolando e dançando. Embora para os personagens pareça ter se passado apenas uma ou duas horas, a festa terá durado 2d12 horas.

MASMORRA DE MARAH



ÁREA 2

O LAGO DAS ELFAS

Esta vasta câmara é inteiramente ocupada por um jardim florido, com grandes árvores, e em seu centro uma lagoa. Há numerosos pequenos animais, como pássaros, coelhos e esquilos. Eles não reagem com medo à chegada dos aventureiros, alguns chegam a se aproximar, curiosos. São todos inofensivos; matar ou agredir qualquer deles viola o Agrado aos Deuses.

Caso os aventureiros se aproximem do lago, podem notar que há alguém em seu interior. As águas cristalinas abrigam uma jovem elfa-do-mar, de cabelos escuros, olhos cor-de-mel, pele azul-perolada e beleza estonteante. Ela se ergue fora d'água assim que é notada. Veste apenas um xale delicado amarrado à cintura; pétalas de rosa coladas à pele molhada ocultam a nudez restante.

A elfa anuncia seu nome — Nandira — e pede aos aventureiros que fiquem e descansem. Não está armada e parece inofensiva, mas passar em um teste Misticismo (CD 20) revela que faltam a ela certos detalhes anatômicos dos elfos-do-mar. Ela é, na verdade, uma dríade.

Nandira e suas duas irmãs — Nandara e Nandora, atualmente invisíveis e escondidas em meio à vegetação — receberam de Marah uma missão especial: convencer visitantes a permanecer aqui, evitando um destino horrível nas próximas masmorras.

As três são genuinamente bondosas, preocupadas com o bem-estar de seus convidados. Nandira tenta convencer os heróis com conversa. Se falhar, usa sua habilidade de *Enfeitiçar*, enquanto as irmãs usam *Aprofundar Relação* (o que podem fazer mesmo sem ser observadas). Se nada surtir efeito, todas usam *Marca da Obediência*. E caso nem isso seja suficiente para deter os personagens, as dríades apenas aceitam sua partida resignadas (mas veja a seguir).

Os personagens podem simplesmente se afastar do lago e evitar as habilidades das dríades. Ou podem tentar dialogar com elas (para obter informações sobre a masmorra ou algum tipo de ajuda). Elas vão ouvir tudo que os personagens tiverem a dizer (isso significa mais tempo para usarem suas habilidades). Se os heróis são amistosos com elas e resistem às suas *Marcas da Obediência*, as dríades não só deixam todos partirem, como concedem a cada um uma dádiva mágica — na forma de 1d6 que pode ser usado como um bônus em um teste qualquer até o fim da masmorra.

Caso os aventureiros reajam com violência, as três tentam fugir. Elas não guardam nenhum tesouro.

CRIATURA. Nandira, Nandara, Nandora (p. 88).

ÁREA 3

GUERREIROS CELESTIAIS

Estas câmaras diferem do resto da masmorra — são as únicas que apresentam criaturas de aspecto agressivo e armadas. Cada aposento é ocupado por 1d4+4 estátuas de mármore, muito belas, de tamanho natural. Elas representam homens e mulheres com pequenos traços não humanos, geralmente encontrados em criaturas de outros planos, como olhos amendoados, orelhas felinas, ou chifres espiralados. Um teste de Religião (CD 20) permite descobrir que são *aggelus*, bastante comuns no Reino de Marah. Todos usam armas e armaduras, lembrando guerreiros santos — muito provavelmente representam paladinos da deusa.

Assim que os heróis entram no aposento, as estátuas ganham vida. Sem dizer nada, atacam o grupo.

CRIATURAS. Soldado mecânico x3 (*Ameaças de Arton*, p. 133).

Os aventureiros parecem estar em perigo, mas não é bem assim. Todas as estátuas são ilusórias, fruto de uma poderosa magia. Sempre que um aventureiro ataca ou é atacado, pode fazer um teste de Vontade (CD 24) para perceber a ilusão. O combate não resulta em nenhum dano real — é apenas um teste para verificar se os aventureiros empregam violência. Atacar as estátuas viola o Agrado aos Deuses.

ÁREA 4

O SALÃO DOS AMORES POSSÍVEIS

Marah é a Deusa da Paz, mas também é a deusa do amor, em todos os seus aspectos — amor verdadeiro, afeição, romance, paixão carnal, todas as formas possíveis de amar.

Esta câmara simples parece uma sala de estar confortável. Transmite uma alegria e nostalgia a todos que entram. No centro, um enorme quartzo incolor brilha resplandecente. Ao olhar para o cristal, os aventureiros vislumbram como seriam suas vidas se devotadas a um grande amor — seja a uma pessoa, família, causa, arte, religião, ciência. Podem ver como seria uma existência devotada puramente a esse sentimento ou objetivo.

Atravessar a câmara é um teste estendido (CD 22, 3 sucessos) que envolve três perícias: Reflexos para desviar o olhar do cristal; Fortitude para forçar o corpo a se mover; Vontade para parar de pensar no que viu. Os heróis devem passar nos testes em ordem, o que significa que um personagem só faz um teste de Fortitude depois de passar em um teste de Reflexos,

por exemplo. Em caso de falha total o personagem ainda atravessa o aposento, mas seus PM máximos diminuem em 2 por nível até o fim da masmorra.

ÁREA 5

A TENTAÇÃO DA PAZ

Esta câmara abriga o teste final do Desafio de Marah. Embora não envolva combate ou perigo de nenhuma espécie, pode ser para alguns aventureiros o obstáculo mais difícil de superar.

Quando atingem esta câmara, os heróis se defrontam com uma cena terrivelmente familiar: um jardim de rosas, com várias colunas de mármore. Correntes prateadas atravessam a câmara, tilintando sob uma brisa suave. E em uma das colunas, acorrentada e amordaçada, está Valkaria. Exatamente com a aparência no quadro visto na Antecâmara do Desafio. Ela olha aflita para os heróis recém-chegados, implorando ajuda com os olhos. Bem ao lado está o portal de *Viagem Planar*, ainda inativo.

A cena não é uma ilusão. Um difícil teste de Religião (CD 25) ou Percepção (CD 30) permite notar pequenas diferenças entre a prisioneira e a figura de Valkaria, na forma como aparecia na pintura e também em sua célebre estátua. Quem quer que seja, aquela não é a verdadeira deusa cativa.

Aventureiros podem suspeitar de alguma cilada. Porém, não existe aqui nenhuma armadilha ou criatura escondida. Nada acontece até que as correntes sejam quebradas (Defesa 15, RD 10, PV 2 ou Força CD 25) e a prisioneira libertada.

“Não sou Valkaria” ela confessa, assim que estiver livre da mordaça. “Sou Prislanya, a guardiã desta masmorra. Estou aqui para impedir que vocês prossigam.”

CRIATURA. Prislanya (p. 88).

Apesar de sua declaração inicial (que talvez leve aventureiros impulsivos a atacar), a dama não tem intenção de ferir os heróis. É na verdade uma ninfa, nativa do Reino de Marah. Recebeu de sua mestra uma missão importante, mas também triste: convencer os aventureiros a desistir de salvar Valkaria.

“Minha deusa teme por vocês” diz a ninfa, sincera e emocionada. “Ela sabe que suas chances são pequenas, o perigo adiante é imenso. Valkaria é prisioneira, mas recebeu um castigo piedoso. Ela está segura. Sua ambição não poderá colocá-la em perigo novamente. Se realmente a amam, deixem-na em paz! Por favor!”

“Se desistirem da busca e deixarem este labirinto agora, minha deusa está disposta a recompensá-los. Ela vai conceder a cada um de vocês um desejo pleno. Peço que aceitem sua generosidade.”

Prislanya não está mentindo. Ela recebeu de Marah a capacidade de conceder um *Desejo* a cada aventureiro aqui presente. Esse *Desejo* pode ser feito agora mesmo, funciona de forma normal (respeitando os limites da magia) e não será corrompido de forma alguma. No entanto, personagens que decidam aceitá-lo não podem continuar na busca: ao usar o portal, em vez de Candeh'ssa, são devolvidos a Arton. E incapazes de seguir com a missão, a mesma *Lágrima de Valkaria* não funcionará para trazê-los outra vez (uma outra *Lágrima*, entretanto, poderá fazer isso). Prislanya esclarece todos esses fatos.

Os jogadores devem decidir. É possível que estejam muito cansados, feridos, com baixas — e então aceitem os argumentos da ninfa, chegando à conclusão de que os desafios são realmente difíceis demais. Um *Desejo* é uma recompensa ínfima se comparada ao que devem conquistar por libertar Valkaria, mas generosa levando em conta o que enfrentaram até aqui.

Se um devoto de Valkaria aceita desistir da missão em troca de um *Desejo*, perde todos os seus PM e não pode recuperá-los até fazer uma penitência.

Caso os aventureiros recusem a oferta e insistam na busca, a ninfa chora. A chuva de pétalas cessa, o círculo místico brilha e o portal para Candeh'ssa se ativa.

Prislanya: tentadora guardiã de Marah



NPCs & CRIATURAS

NANDIRA, NANDARA E NANDORA

Espírito Médio

ND 4

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +12, visão no escuro

DEFESA 21, **FORT** +4, **REF** +11, **VON** +15, imunidade a efeitos mentais, redução de dano 5/adamante

PONTOS DE VIDA 98

DESLOCAMENTO 9m (6q), sem redução por terreno difícil natural

PONTOS DE MANA 24

APROFUNDAR RELAÇÃO (PADRÃO) Uma criatura enfeitiçada em alcance curto tem seus PM máximos reduzidos em 1 até sair da masmorra (Ref CD 20 reduz para perda de 1 PM). Caso os PM da criatura sejam reduzidos a 0 por esta habilidade, ela fica fascinada pela dríade e decide ficar perto dela por 1 dia.

CAMINHAR EM ÁRVORES (COMPLETA) A dríade entra em uma árvore adjacente que seja maior do que ela, e pode permanecer dentro da árvore livremente, percebendo os arredores de forma normal (mas sem poder executar outras ações). Também pode sair na mesma árvore ou em qualquer outra árvore em um raio de 1km como ação livre. Se estiver dentro de uma árvore que seja destruída, a dríade reaparece e perde 10d6 pontos de vida.

SIMBIOSE A verdadeira forma de cada irmã é uma enorme árvore. Quando sua forma humanoide é destruída, outra irá surgir em poucos dias nesta árvore. A forma humanoide não pode se afastar mais de 1km da floresta onde repousa sua árvore, ou perde 8d6 pontos de vida por hora. Essa perda de vida só pode ser curada após retornar para sua árvore. A única forma de matar uma dríade é destruir a árvore.

MAGIAS Como uma feiticeira de 4º nível (CD 20, limite de PM 7).

- *Comando (Padrão, 4 PM)* No início do seu próximo turno, 2 criaturas em alcance curto ficam pasmas por 1 rodada (Von evita; só pode ficar pasmo por esta magia uma vez por cena).
- *Controlar Plantas (Padrão, 2 PM)* Um quadrado de 9m de vegetação em alcance curto se torna terreno difícil. Criaturas na área quando a magia é lançada ou no início de seus próprios turnos ficam enredadas e imóveis (Ref evita). Uma vítima pode se libertar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia ou Atletismo.
- *Enfeitiçar (Padrão, 1 PM)* Um humanoide em alcance curto fica enfeitiçado (Von anula). Ações hostis contra o alvo ou seus aliados dissipam a magia.
- *Marca da Obediência (Padrão, 6 PM)* A dríade ordena que uma criatura adjacente não deixe a câmara até o fim do dia (Von evita). A criatura pode repetir o teste de Vontade em cada um de seus turnos subsequentes (ou a cada hora, se não estiver em combate).
- *Tranquilidade (Padrão, 2 PM)* Até o fim da cena, uma criatura em alcance curto tem sua atitude mudada para indiferente e não pode atacar ou realizar qualquer

ação hostil (Von reduz para penalidade de -2 em testes de ataque). Ações hostis contra o alvo ou seus aliados dissipam a magia.

FOR -1, DES 3, CON 0, INT 1, SAB 5, CAR 6

PERÍCIAS Adestramento +12, Diplomacia +12, Intuição +9, Furtividade +9 (+14 em florestas), Misticismo +6, Sobrevivência +15.

TESOURO Nenhum.

SÍLFIDE BARDO

Espírito (sílfi) Minúsculo

ND 4

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +13, visão na penumbra

DEFESA 20, **FORT** +8, **REF** +10, **VON** +16, evasão

PONTOS DE VIDA 80

DESLOCAMENTO 9m (6q), voo 12m (9q)

PONTOS DE MANA 20

ESPÍRITO DA NATUREZA O sílfide bardo pode falar com animais livremente.

MAGIA DISCRETA (LIVRE, +2 PM) Quando lança uma magia, o sílfide não precisa gesticular ou falar, e pode lançar a magia com as mãos presas etc. Perceber que ele lançou uma magia exige passar em um teste de Misticismo (CD 20).

MAGIAS Como um bardo de 4º nível (CD 20, limite de PM 8).

- *Área Escorregadia (Padrão, 1 PM)* Um item em alcance curto fica escorregadio até o fim da cena. Uma criatura segurando o item deve passar em um teste de Reflexos para não deixar o item cair cada vez que usá-lo.
- *Criar Ilusão (Padrão, 5 PM)* O sílfide pode criar ilusões com imagens e sons combinados em alcance médio. As ilusões podem ocupar até 6 cubos de 1,5m e também criar sensações táteis, como texturas. Criaturas que não saibam ser ilusões não conseguem atravessá-las. As ilusões são incapazes de causar e sofrer dano (Von desacredita e permite atravessar as ilusões).
- *Enfeitiçar (Padrão, 5 PM)* Cada humanoide em alcance curto fica enfeitiçado até o fim da cena, ou até o sílfide ou um de seus aliados tomar uma ação hostil contra a criatura.

FOR -2, DES 3, CON 1, INT 2, SAB 1, CAR 4

PERÍCIAS Atuação +10, Conhecimento +8, Enganação +10, Misticismo +8.

TESOURO Padrão.

PRISLANYA

Espírito Médio

ND 6

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +6, visão no escuro

DEFESA 20, **FORT** +6, **REF** +12, **VON** +18, imunidade a atordoamento e efeitos mentais, resistência a magia +5

PONTOS DE VIDA 144

DESLOCAMENTO 9m (6q)

APARÊNCIA DIVINA Qualquer criatura inteligente (Int -3 ou maior) que ataca Prislanya deve fazer um teste de Vontade (CD 22). Se falhar, perde sua ação.

CONCEDER DESEJO (PADRÃO) Prislanya pode lançar a magia *Desejo* para cada aventureiro que desiste de salvar Valkaria, sem gastar PM.

FOR 0, DES 1, CON 4, INT 2, SAB 3, CAR 5

PERÍCIAS Cura +10, Diplomacia +12, Religião +10.

TESOURO Nenhum.

DESAFIO DE TENEBRA

PARA PERSONAGENS DE 7º NÍVEL

Tenebra, a Mãe Noite, Deusa das Trevas e Senhora dos mortos-vivos, é a padroeira deste desafio. Cheiro de cemitério e som de água gotejando recebem os aventureiros assim que chegam por *Viagem Planar*.

Vastas cavernas e túneis naturais, mas estranhamente lineares, formam esta masmorra de obscuridade eterna. Com grandes colunas, estalactites e estalagmites, suas câmaras lembram verdadeiras catedrais, enquanto algumas áreas parecem tumbas antigas.

Praticamente todas as câmaras e túneis são adornadas por estátuas de Tenebra, em tamanhos diversos — desde pequenas estatuetas no topo de estalagmites, até colossos que parecem sustentar o teto. Algumas peças são aterrorizantes, outras belas e sensuais: a rocha calcária em que foram esculpidas tem a palidez da pele vampírica, emprestando às estátuas um aspecto assustadoramente real. Para um entendido no assunto, as esculturas são enigmáticas: um teste de Conhecimento ou Ofício (artesão ou outro aprovado pelo mestre) contra CD 20 revela que algumas são recentes, enquanto outras têm séculos de idade. Também permite notar que todas as peças são trabalhos de artistas anões (personagens anões notam isso sem precisar de teste). Com um teste mais difícil (CD 28), percebe-se que todas são obra do mesmo artista.

Isto é, pelo menos para aqueles que podem ver — pois o lugar inteiro está em escuridão total. Nenhum tipo de luz natural pode vencer estas trevas sobrenaturais. Fontes de luz mágicas emitem apenas uma claridade pálida, como uma tocha comum, e não afetam criaturas sensíveis à luz.

O piso irregular permite andar normalmente (com deslocamento normal), mas não correr ou executar investidas. Para executar uma dessas ações, o perso-

nagem precisa passar em um teste de Acrobacia (CD 24). Se falhar, perde uma ação de movimento e cai no chão. As criaturas nativas deste lugar não são afetadas pelo piso irregular.

No interior da masmorra, todos os mortos-vivos recebem resistência a efeitos mágicos de luz +5.

AGRADO AOS DEUSES

A Deusa das Trevas despreza qualquer forma de luz. Os aventureiros recebem seus Pontos Divinos apenas se, durante sua permanência aqui, não recorrem a nenhuma forma de iluminação mágica como *Luz* e similares. Qualquer tentativa de usar habilidades que causam dano de luz também viola o Agrado aos Deuses.

ENCONTROS

Esta masmorra é assombrada por mortos-vivos de muitos tipos, todos poderosos. Esqueletos e zumbis imensos, pertencentes a gigantes e outros grandes monstros, vagam sem cessar pelos túneis. Vultos e aparições são logo atraídos pela presença de invasores, ou preferem emboscar os aventureiros em seus próprios covis.

Mas Tenebra não escolheu povoar sua masmorra apenas com mortos — pequenos grupos de seres subterrâneos, como trogloditas e anões, também patrulham os túneis. São todos servos fiéis da deusa, honrados com a missão de proteger este paraíso sombrio e oferecer um obstáculo duro para quaisquer aventureiros. Estes guerreiros ferozes enxergam no escuro e não estão sujeitos às condições limitantes do piso, podendo correr normalmente. Eles também não são incomodados pelos mortos-vivos.

Para cada hora de permanência na masmorra, o mestre rola 1d6. Um resultado 1 indica que um

encontro acontece. Se o grupo carrega fontes de luz mágica, um resultado 1 ou 2 atrai monstros errantes. Role 1d6 na tabela:

ENCONTROS NO DESAFIO DE TENEBRA	
1D6	ENCONTRO
1	1 armeiro de Tenebra devoto (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 253)
2	1 aparição (<i>Tormenta20</i> , p. 298)
3	1 trog rei dos túneis (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 38)
4	3 esqueletos (<i>Tormenta20</i> , p. 297)
5	1 gigante esqueleto (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 230)
6	1 garra-zumbi gigante (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 234)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

CÂMARAS DA MORTE

Estes aposentos com paredes feitas de ossos são locais de repouso e recuperação para mortos-vivos e outras criaturas das trevas, mas extremamente perigosos para seres vivos. São câmaras fortemente carregadas de energia negativa — a força primordial das trevas, que se opõe à luz e à vida. Mortos-vivos muitas vezes tentarão emboscar intrusos nestes locais. Sempre que os aventureiros adentram uma destas câmaras, role um encontro.

No interior destas câmaras, qualquer criatura viva deve fazer um teste de Fortitude (CD 22) por rodada. Em caso de falha, sofre 1d6+4 pontos de dano de trevas. Uma vítima que chega a 0 pontos de vida morre e se torna uma aparição (*Tormenta20*, p. 298). Em contrapartida, mortos-vivos curam 1d6+4 pontos de vida por rodada. Outros habitantes da masmorra não recebem benefícios especiais nestas câmaras, mas também não sofrem seus efeitos negativos.

Nestas câmaras, magias de trevas têm seus efeitos maximizados. Para lançar magias de luz, é necessário ser bem-sucedido em um teste de Misticismo ou Religião (CD 20 + custo em PM da magia) e seus efeitos são sempre minimizados; mesmo em caso de falha, os PM são gastos normalmente.

ÁREA 2

A MALDIÇÃO DA BANSHEE

Gritos de agonia ecoam pelos corredores quando os aventureiros se aproximam deste aposento. Em vez de uma caverna natural, parece um quarto escuro de castelo. Tochas estranhas nas paredes fornecem uma luminosidade macabra, mas suficiente para proporcionar visão normal.

A mobília inclui uma cama com dossel e um espelho de corpo inteiro. Diante do espelho, uma mulher de cabelos desgrenhados chora enquanto esconde o rosto.

Sua história é breve e trágica: Hayasha, barda humana de grande beleza e vaidade, conheceu certa vez um jovem clérigo de Tenebra. Por puro capricho, ela o seduziu — e, após uma noite de amor, fez com que ficasse para ver o nascer do sol ao seu lado. Ser tocado pela luz do dia era violação dos votos; o sacerdote foi abandonado por sua deusa. Enciumada, Tenebra também rogou uma maldição sobre Hayasha. Ela foi transformada em uma banshee e aprisionada neste aposento, de onde não pode sair.

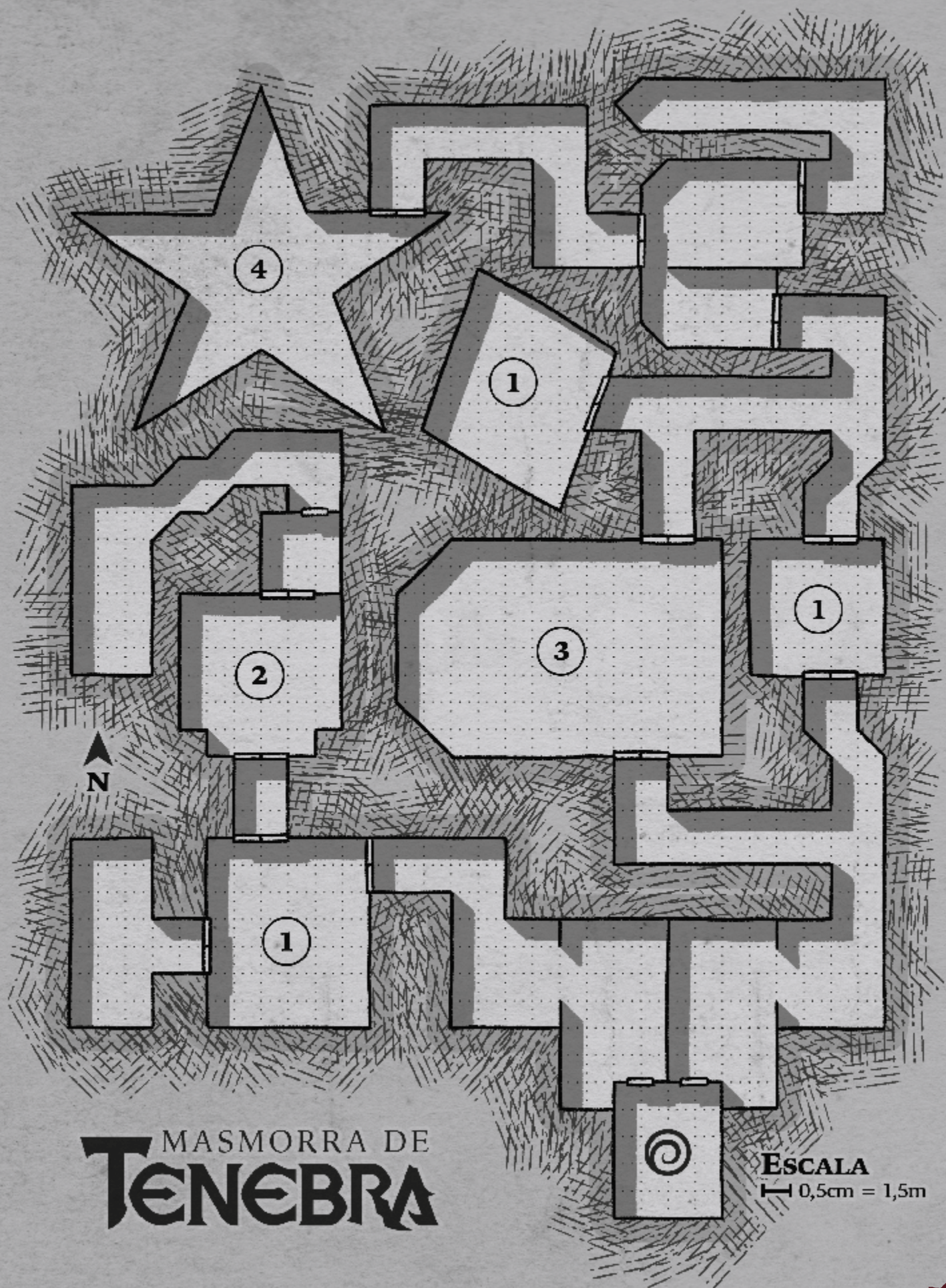
Quando revela o rosto, a barda mostra que ainda é tão bela quanto foi em vida. No entanto, o espelho maldito no quarto mostra apenas a imagem monstruosa, cadavérica, de uma banshee. Após séculos de cativoiro, Hayasha enlouqueceu e acredita que foi realmente transformada em um monstro horrível.

Hayasha perdeu a capacidade de falar. Quando tenta pedir ajuda aos aventureiros, consegue apenas emitir gemidos terríveis, com os mesmos efeitos de sua habilidade Voz Estridente. Apenas com um teste bem-sucedido de Intuição ou Percepção (CD 24) os personagens compreendem que a banshee não está realmente atacando, mas tentando pedir socorro (evite pedir que façam o teste; aguarde que os jogadores tenham iniciativa).

CRIATURA. Hayasha (p. 92).

Tenebra espera que a barda insolente seja encontrada por aventureiros impetuosos e destruída. No entanto, é possível que os heróis consigam se comunicar com ela, descubram sua verdadeira história e decidam fazer algo a respeito. O mestre pode considerar o uso de habilidades que façam sentido para tal feito. Por exemplo, usar *Globo da Verdade de Gwen* para mostrar a Hayasha que ela continua a mesma e quebrar a maldição, permitindo que sua alma deixe este mundo agradecida. Fazer isso desagrade Tenebra e viola o Agrado aos Deuses — mas é um curso de ação que heróis nobres podem escolher.

Livre da maldição, a banshee revela a localização de um compartimento secreto ao lado da cama, contendo seu tesouro. Encontrar o compartimento sem



MASMORRA DE TENEBRA

ESCALA
0,5cm = 1,5m

sua ajuda requer um teste de Investigação (CD 24). O tesouro é formado por 2.000 tibares, uma poção de *Vitalidade Fantasma* e um pergaminho de *Escuridão*. Se destruírem a banshee ou a libertarem, os aventureiros podem ficar com seu *Manto do Fascínio* (que ela também oferece de bom grado aos aventureiros como agradecimento por ser liberta).

ÁREA 3

❶ MAGO FANTASMA

Em vida, Verrkash foi um necromante ambicioso e devoto de Tenebra. Sonhava tornar-se um lich e assim servir à deusa para sempre, atravessando os séculos enquanto aprendia mais e mais sobre magia. No entanto, o mago morreu sem alcançar esse objetivo, e retornou como um fantasma atormentado. Orgulhosa, a Deusa das Trevas cedeu ao mago um lugar nesta masmorra onde poderia levar avante suas pesquisas, e ao mesmo tempo deter eventuais aventureiros.

Este aposento e as áreas vizinhas lembram um templo cavernoso. O lugar é tomado por estantes e baús abarrotados de livros e pergaminhos, os quais Verrkash vem tentando decifrar ao longo dos séculos. Na verdade, nenhum destes escritos oferece qualquer conhecimento arcano verdadeiro — a maior parte contém apenas garatujas sem sentido! Isso não faz diferença, pois um mago-fantasma perde sua capacidade de aprender e lançar magias; Verrkash apenas recebeu de Tenebra a doce ilusão de que seus estudos ainda avançam.

O mago-fantasma é atraído por energias místicas. Faminto, ele ataca primeiro conjuradores ou aventureiros portando itens mágicos.

CRIATURA. Verrkash (p. 93).

ÁREA 4

❶ CAMPEÃO DAS TREVAS

Para aqueles que conseguem de alguma forma enxergar aqui, esta câmara oferece uma visão impressionante: as paredes são formadas por incontáveis estátuas de Tenebra, entrelaçadas de formas diversas. Algumas em abraços afetuosos, outras engalfinhadas em luta, e outras trocando beijos ardentes. Algumas gargalham torturando a si mesmas como vítimas, outras choram enquanto são consoladas por terceiras. Uma única pessoa vivendo todas emoções possíveis. Um teste de Conhecimento ou Ofício (artesão ou outro aprovado pelo mestre) contra CD 20 basta para concluir que um único escultor não poderia produzir um mural assim, sem ajuda, em menos de cinquenta anos (anões percebem isso automaticamente).

O escultor está aqui, bem diante dos aventureiros. Um anão. (Na verdade, cinco anões, pois está sob efeito da magia *Imagem Espelhada*.)

Em vida, séculos atrás, Ravarimm foi um guerreiro e um escultor apaixonado pela Deusa das Trevas. Sua habilidade com o martelo era admirável, tanto para esculpir a rocha quanto para golpear os inimigos dos anões. Ao longo da vida, recorreu ao aprendizado de magia arcana para aperfeiçoar sua arte e talento em combate — fato que escandalizou sua família conservadora, levando à expulsão do reino de Doherimm.

Vivendo como andarilho, certa noite Ravarimm recebeu a visita do avatar de Tenebra. Convidado para ser o Guardião de sua masmorra, aceitou sem pestanejar. Recebeu da deusa um “presente” — o vampirismo, que faria dele um adversário muito mais poderoso, além de imortal. Desde então o anão vampiro vem homenageando sua amada Senhora das Trevas, esculpindo não apenas as peças desta câmara, mas também milhares de outras: TODAS as estátuas encontradas na masmorra são obra dele!

Ravarimm é um artista apaixonado, mas também um guerreiro feroz e um mago competente. Ele usa suas magias para se proteger, pois prefere lutar com seu martelo — antes do combate, prepara-se com *Imagem Espelhada* (não contabilizada) e uma *Área Escorregadia* na entrada da câmara.

CRIATURA. Ravarimm (p. 93).

Mesmo com sua Forma de Morcego, Ravarimm não abandona a luta e combate até a morte pela glória de sua amada. Ele fica especialmente furioso com aventureiros que tenham danificado suas estátuas, concentrando seus ataques neles. Apenas com a destruição de Ravarimm o círculo mágico no centro desta câmara é ativado.

NPCs & CRIATURAS

HAYASHA

Morto-vivo Médio ☞

ND 5

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +5, visão no escuro

DEFESA 22, **FORT** +5, **REF** +13, **VON** +15, incorpóreo, resistência a magia +2

PONTOS DE VIDA 160

DESLOCAMENTO 9m (6q), voo 18m (12q)

CORPO A CORPO Toque espectral +15 (2d8+22 trevas).

AURA ANTINATURAL Animais em um raio de 9m podem perceber a presença antinatural de Hayasha. Eles não se

aproximam voluntariamente e ficam apavorados caso sejam forçados, até deixarem a área de efeito.

CHORO DA BANSHEE (PADRÃO) Hayasha chora e se lamenta, causando desconforto e nervosismo. Criaturas a até 9m capazes de ouvi-la ficam abaladas (Von CD 22 evita e a criatura fica imune a este efeito por 1 dia).

GRITOS DA BANSHEE (PADRÃO) Uma vez por cena, Hayasha emite gritos terríveis que causam 2d6+8 pontos de dano psíquico em todas criaturas a até 15m que possam ouvi-la.

FOR -, DES 4, CON 0, INT 3, SAB 1, CAR 5

PERÍCIAS Furtividade +10, Intimidação +13.

EQUIPAMENTO Manto do Fascínio. **TESOURO** Nenhum.

RAVARIMM

Morto-vivo Médio 

ND 8

INICIATIVA +9, **PERCEPÇÃO** +9, visão no escuro

DEFESA 31, **FORT** +19, **REF** +8, **VON** +17, cura acelerada 5, redução de dano 10/luz

PONTOS DE VIDA 224

DESLOCAMENTO 9m (6q), escalar 9m (6q)

PONTOS DE MANA 42

CORPO A CORPO Martelo de guerra x2 +24 (2d8+24, 19/x3).

DRENAR SANGUE (PADRÃO) Ravarimm drena sangue de uma criatura viva que esteja agarrando; ele causa 4d6 pontos de dano de perfuração e recupera a mesma quantidade de PV. Uma criatura morta desta forma se erguerá como um vampiro na próxima noite e deverá vencer um teste de Vontade oposto contra Ravarimm ou ficará sob o controle dele até que ele a liberte ou seja destruída.

FORMA DE MORCEGO (PADRÃO) Ravarimm vira um morcego. Ele se torna Minúsculo (+5 em Furtividade e -5 em testes de manobra) e recebe deslocamento de voo 12m. Seu equipamento é absorvido (retornando quando volta ao normal) e outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura quanto tempo ele desejar, mas termina se fizer um ataque, lançar uma magia ou sofrer dano.

MAGIAS Como um mago de 5º nível (CD 20, limite de PM 5). Ele pode lançar magias de armadura sem necessidade de testes de Misticismo.

- **Área Escorregadia (Padrão, 1 PM)** Criaturas na área devem passar em um teste de Reflexos para não cair. Nas rodadas seguintes, criaturas que tentem mo-

vimentar-se na área devem fazer testes de Acrobacia para equilíbrio (CD 10).

- **Imagem Espelhada (Padrão, 5 PM)** Quatro cópias ilusórias de Ravarimm surgem ao seu redor, concedendo +8 na Defesa. Cada vez que um ataque erra Ravarimm, uma das cópias desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2.
- **Sussurros Insanos (Padrão, 3 PM)** Um humanoide em alcance curto fica confuso (Von anula).
- **Toque Vampírico (Padrão, 4 PM)** Ravarimm faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, causa 6d6 pontos de dano de trevas e recupera pontos de vida em valor igual à metade desse dano de trevas.

SENSIBILIDADE AO SOL Quando exposto à luz solar direta, Ravarimm fica ofuscado e perde 6d6 PV por rodada.

FOR 5, DES 1, CON 4, INT 3, SAB 1, CAR 1

PERÍCIAS Atletismo +13, Conhecimento +11, Misticismo +11, Ofício (escultor) +13.

EQUIPAMENTO Instrumento de escultor aprimorado, martelo de guerra preciso, meia armadura. **TESOURO** Padrão.

VERRKASH

Morto-vivo Médio 

ND 6

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +8, visão no escuro

DEFESA 25, **FORT** +6, **REF** +12, **VON** +18, incorpóreo, resistência a magia +2

PONTOS DE VIDA 168

DESLOCAMENTO voo 18m (12q)

CORPO A CORPO Toque drenante +18 (2d6+12 trevas).

DRENAR VIDA Uma criatura atingida pelo toque drenante de Verrkash tem seus PV máximos reduzidos em 5 por 1 dia, cumulativamente (Fort CD 24 evita). Caso os PV máximos da criatura sejam reduzidos a 0 desta forma, ela fica inconsciente até que sejam restabelecidos.

UIVO FANTASMA (MOVIMENTO) Verrkash emite um uivo que causa 2d8+8 pontos de dano psíquico em criaturas a até 18m (Fort CD 24 reduz à metade).

FOR -, DES 3, CON 0, INT 3, SAB 1, CAR 1

PERÍCIAS Misticismo +8.

TESOURO Nenhum.



DESAFIO DE AZGHER

PARA PERSONAGENS DE 8º NÍVEL

Esta masmorra pertence a Azgher, o Deus-Sol, senhor dos povos do deserto. A primeira coisa que os aventureiros percebem quando passam pelo portal é que estão pisando sobre terreno macio. Na masmorra inteira o chão é feito de areia morna.

As paredes de pedra lisa têm o mesmo tom amarelo arenoso, coloridas com desenhos que contam histórias. Um teste de Conhecimento ou Religião (CD 21) revela que são hieróglifos, descrevendo rituais e fatos importantes envolvendo Azgher — a figura do Olho-que-Tudo-Vê é muito frequente. A maior parte fala da antiga batalha contra a Deusa das Trevas, quando tentaram decidir quem teria o domínio sobre Arton. Como a luta terminou empatada, o mundo experimenta períodos iguais de dia e noite.

As paredes são altas e lisas. Não se consegue ver o teto: uma luz intensa e ofuscante vem do alto, tornando difícil olhar para cima. Não há sombras, nem mesmo sob os próprios pés dos personagens. Criaturas suscetíveis a penalidades sob luz são afetadas por esta iluminação mágica. Criaturas com visão na penumbra ou visão no escuro ficam ofuscadas. Por fim, efeitos mágicos de escuridão não funcionam aqui, e efeitos mágicos de trevas custam +1 PM.

Apesar da luz forte, a temperatura é normal. O toque do sol é gentil, apenas aquecendo suavemente a pele, enquanto uma brisa ocasional sopra pelos corredores trazendo o frescor de um oásis. A areia macia fornece +2 em Furtividade.

Os corredores parecem relativamente despojados, mas as câmaras são suntuosas, repletas de estátuas. Representam crocodilos, gatos, esfinges, lârnias, escaravinhos e certas criaturas com corpos humanos e cabeças de animais. Um teste de Conhecimento (CD 21) identifica estes seres como antigos deuses meno-

res que serviam a Azgher em tempos remotos, hoje encontrados apenas e Solaris. As estátuas maiores são de pedra; as menores parecem feitas de ouro puro!

AGRADO AOS DEUSES

O ouro, brilhante como o sol, é considerado sagrado pelos servos de Azgher. Todo o ouro veio de Azgher e deve retornar a Azgher. Os aventureiros recebem a premiação completa se deixarem na masmorra todo e qualquer objeto de ouro que estejam carregando consigo, além — claro — de não tentarem levar nenhuma das muitas peças de ouro aqui presentes.

ENCONTROS

Azgher aprisionou aqui numerosos monstros do deserto, como castigo por seus crimes. Lârnias e celestiais corrompidos infestam o lugar, constantemente lutando uns contra os outros pelo domínio da masmorra — estas criaturas egoístas não confiam em ninguém, não cooperam entre si. Sua guerra vem se arrastando por séculos: os monstros destruídos são logo ressuscitados ou substituídos pelo Deus-Sol.

Uma grande quantidade de múmias também patrulha os corredores. Algumas foram trazidas do deserto, mas outras surgiram aqui mesmo: qualquer criatura humanoide que morre nesta masmorra é logo levada pelas múmias para câmaras especiais, onde a vítima é embalsamada e — algumas décadas mais tarde — retorna como outra múmia. As múmias não obedecem aos demais monstros, mas também não os atacam.

Quando confrontados com aventureiros, os habitantes da masmorra reagem de acordo com a ocasião. Muitos atacam para roubar seu ouro e tesouros mágicos, talvez assim conseguindo alguma vantagem sobre os rivais. Outros, mais paranoicos, pensam que

os heróis são aliados de seus rivais. E os mais inteligentes tentam negociar, oferecendo informações ou serviços (como curas ou magias) em troca de apoio contra seus inimigos. Ninguém, entretanto, aceitará lutar contra o Guardião.

Para cada hora de permanência na masmorra, o mestre rola 1d6. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 1d6 na tabela:

ENCONTROS NO DESAFIO DE AZGHER	
1D6	ENCONTRO
1	1 ber-baram (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 95)
2	1 esfinge (p. 99)
3	1 pamgra (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 98)
4	1 celestial corrompido (p. 98)
5	1 múmia (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 236)
6	Areia movediça (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 358)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

A PRAGA DOS BESOUROS

Besouros dourados parecidos com escaravelhos aparecem com frequência na decoração desta masmorra. No entanto, alguns aposentos e câmaras parecem abrigar milhares e milhares deles, forrando grandes extensões das paredes. São enxames de besouros-guardiões, e estão vivos.

Também conhecidos como besouros-de-Azgher, estes insetos de carapaça dourada e grandes pinças têm a habilidade de ficar imóveis, disfarçados como joias, podendo permanecer em estado de hibernação por séculos. Despertam quando qualquer ser vivo se aproxima a menos de 9m, rapidamente formando um enxame e atacando.

CRIATURA. Enxame de Azgher (p. 99).

ÁREA 2

◉ JARDIM DAS ESTÁTUAS

Este aposento lembra um grande pátio, banhado pelo mesmo sol que incide sobre as outras salas. No entanto, o lugar contém dezenas de estátuas. Todas em tamanho natural, feitas de ouro.

As estátuas representam criaturas e aventureiros de raças variadas, mas basta um teste de Ofício (artesão ou outro aprovado pelo mestre) ou Percepção (CD 23) para notar que não são esculturas. Heróis experientes logo deduzem que eram criaturas vivas, transmutadas por algum poder maligno. A presença de muitos animais e criaturas fantásticas parece indicar que eram companheiros, montarias, familiares ou criaturas conjuradas. Testes de Misticismo, Religião ou Sobrevivência (CD 23) permitem identificar várias espécies: um leão atroz, um sátiro, um pégaso, uma coruja gigante, um imenso touro...

Um touro. Feito de ouro e imóvel como os demais. No entanto, esta fera está viva — de tocaia, esperando pelo melhor momento para atacar os heróis. Todos personagens devem fazer um teste de Percepção (CD 26); aqueles que falharem são surpreendidos pelo ataque.

As estátuas são vítimas do Górgon de Azgher, o monstro que habita este salão. Diferente dos górgons comuns, que podem transformar criaturas em pedra, a criatura escolhida por Azgher tem a habilidade de transmutar vítimas em ouro.

O Górgon de Azgher é similar a um touro ou búfalo monstruoso, com sete metros de comprimento, chifres longos e escamas metálicas revestindo o corpo. Ele ataca quaisquer invasores que entrem nesta câmara, mas não persegue furtivos pelos corredores.

CRIATURA. Górgon de Azgher (p. 99).

ÁREA 3

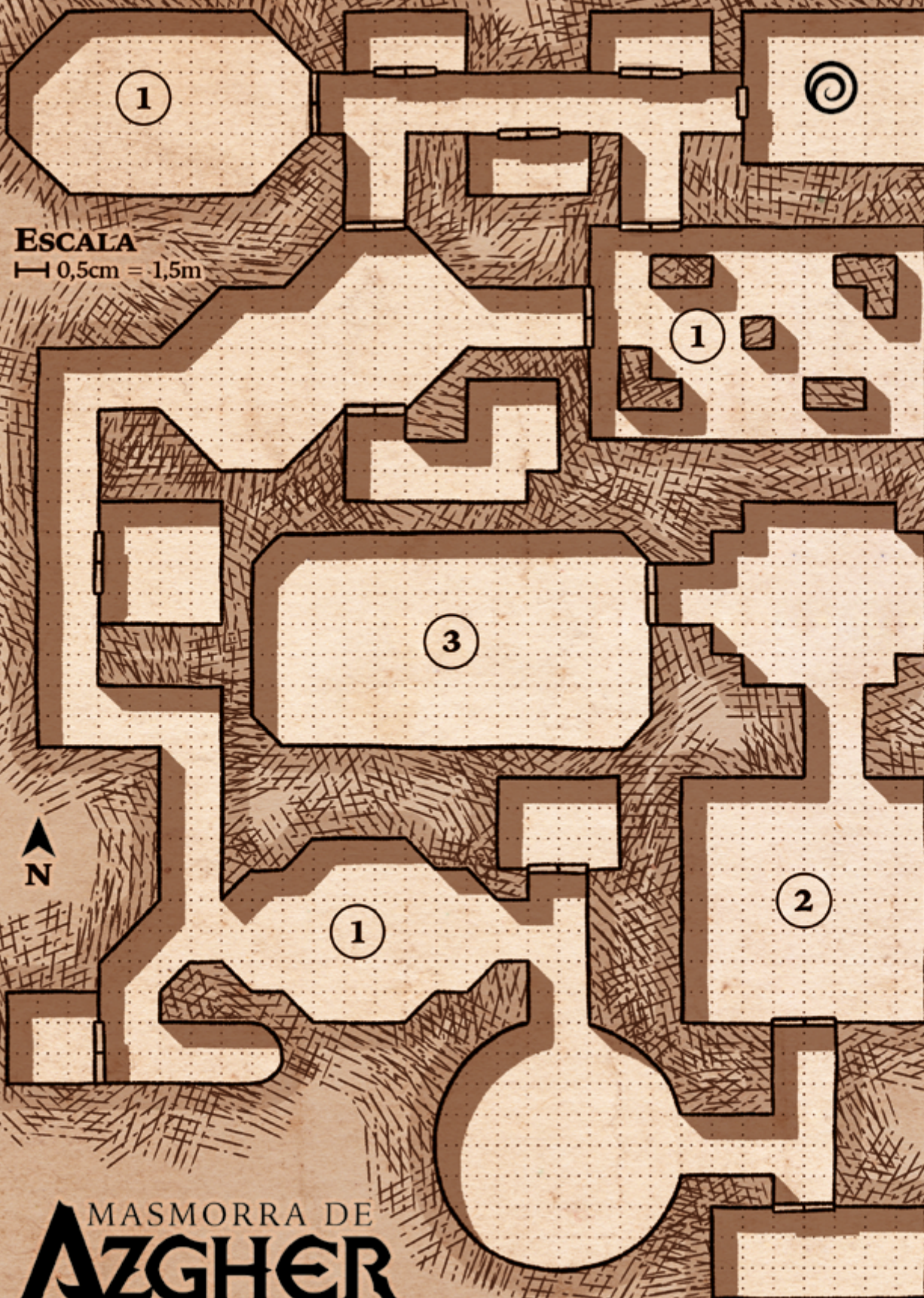
◉ GUARDIÃO DO SOL

Esta vasta câmara parece ser a fonte da brisa refrescante que sopra por todo o complexo. Em vez de areia seca, é ocupada por um luxuriante oásis, com palmeiras à volta de um lago pacato. Um grande bando de ratos-do-deserto — pequenos roedores de longas pernas, que saltam como cangurus — vive aqui. Tímidos, fogem para suas tocas assim que os aventureiros entram.

A água do lago é revigorante, cristalina, com os mesmos efeitos de água benta (veja *Tormenta20*, p. 155), podendo ser recolhida e armazenada. No centro do lago está uma ilhota, contendo o símbolo que marca o local do portal. Ele brilha com linhas douradas, mas ainda está inativo.

Um grupo de Sar-Allan habita um pequeno acampamento à margem do círculo. Vestem trajes típicos do povo do deserto, com joias feitas de ouro, e trazem os rostos cobertos com lenços e véus. Olham para os visitantes com interesse comedido, mas não dizem nada.

Uma voz poderosa e humorada desce dos céus:



“Bem-vindos, campeões de Valkaria! Sou conhecido com Al-khab, e os saúdo em nome do Deus-Sol! Sejam meus convidados! Aceitem minha hospitalidade, recebam os cuidados dos meus serviçais! Então, quando estiverem prontos, lutaremos!”

O oásis serve de covil para o Guardião. Ele pode responder perguntas simples, mas não revela ainda sua verdadeira identidade — permanece em algum ponto no alto, oculto pela luz cegante (mesmo uma magia *Visão da Verdade* não pode discerni-lo agora). Os homens e mulheres acampados são nômades Sar-Allan a seu serviço. Fiéis às suas tradições, são instruídos para demonstrar a típica hospitalidade de seu povo. Não oferecem nenhuma informação útil, nem revelam a verdadeira natureza de seu mestre; apenas dizem coisas triviais e servem pratos à base de frutas secas. Embora simples, estes alimentos permitem recuperar todos os Pontos de Vida e de Mana.

Este Guardião é um adversário honrado e generoso. Não luta contra heróis cansados ou feridos, e também permite que façam preparativos — lançando magias de proteção e coisas assim. Ele próprio fará o mesmo. Apenas quando acredita que é hora, ou quando os próprios heróis declaram estar prontos, ele desce e exhibe sua forma majestosa.

Al-khab é um magnífico couatl-sol, uma das serpentes emplumadas que originalmente comandaram as forças de Azgher na guerra contra Tenebra. Por seus inestimáveis serviços, esta criatura de grande poder e inteligência foi honrada com a missão de proteger a masmorra.

Quando a luta começa, os nômades procuram um local seguro. Qualquer ataque contra eles enfurece a criatura, que lutará até a morte para protegê-los.

CRIATURA. Al-khab (p. 98).

Diferente da maioria dos outros Guardiões, Al-khab não precisa ser destruído para a conclusão do desafio. Se perde metade de seus pontos de vida ou mais, ele anuncia sua derrota (continuar a atacá-lo depois disso viola o Agrado aos Deuses, e faz com que lute até a morte).

Se os heróis aceitam sua rendição, a criatura gargalha cordial:

“Bravo, amigos! Fui derrotado, a vitória lhes pertence! A Deusa da Ambição escolheu campeões valorosos! Façam sua oferenda, sigam para o próximo desafio, e que a sorte de Azgher os acompanhe!”

O Guardião espera que os aventureiros deixem aqui qualquer ouro que tenham consigo, recebendo assim Pontos Divinos — mas não tentará detê-los se recusarem. O portal está ativo, pronto para levar o grupo de volta para Candeh’ssa.

Al-khab:
majestoso
guardião de
Azgher



NPCs & CRIATURAS

AL-KHAB, O GUARDIÃO DE AZGHER

Espírito Grande

ND 10

INICIATIVA +11, **PERCEPÇÃO** +14, visão no escuro
DEFESA 33, **FORT** +16, **REF** +12, **VON** +20, imunidade a fogo e luz, vulnerabilidade a trevas

PONTOS DE VIDA 320

DESLOCAMENTO 6m (4q), voo 18m (12q)

PONTOS DE MANA 55

CORPO A CORPO Mordida +26 (2d8+24, 19) e cauda +26 (2d6+22, 19).

AURA DE LUZ No início dos turnos de Al-khab, criaturas adjacentes à escolha dele sofrem 2d6+8 pontos de dano de luz.

DOMÍNIO DA LUZ Para devotos de deuses que canalizam energia negativa, a CD para resistir às magias de Al-khab aumenta em +2.

MAGIAS Como um conjurador divino de 10º nível (CD 32).

- *Amarras Etéreas (Padrão, 10 PM)* Três laços de energia surgem e enroscam em uma criatura em alcance médio, deixando-a agarrada (Ref evita). A vítima pode se livrar com uma ação padrão e um teste de Atletismo. Se passar, destrói um laço, mais um laço adicional para cada 5 pontos superando a CD. Cada laço também pode ser atacado e destruído (Defesa 10, 5 PV, RD 5 e imunidade a dano mágico). Um laço destruído causa 1d8+1 pontos de dano de essência na criatura amarrada. Se todos os laços são destruídos, a magia é dissipada. Os laços afetam criaturas incorpóreas.
- *Coluna de Chamas (Padrão, 10 PM)* Um cilindro com 3m de raio e 30m de altura desce dos céus em um ponto em alcance longo, causando 8d6 pontos de dano de fogo mais 8d6 pontos de dano de luz nas criaturas e objetos livres na área (Ref reduz à metade).
- *Dispersar as Trevas (Padrão, 6 PM)* Magias de até 3º círculo em uma área de 6m de raio são dissipadas se Al-khab passa em um teste de Religião contra a CD de cada uma. Aliados na área recebem +4 em testes de resistência e redução de trevas 10 até o fim da cena. Inimigos na área ficam cegos por 1d4 rodadas (apenas uma vez por cena).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* Al-khab escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias no alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.

FOR 4, DES 2, CON 2, INT 2, SAB 5, CAR 1

PERÍCIAS Conhecimento +11, Diplomacia +10, Intuição +14, Misticismo +13, Religião +16.

TESOURO Dobro.

CELESTIAL CORRUMPIDO

Nos reinos dos deuses predispostos à bondade se originam os celestiais — também conhecidos como anjos. Nas raras vezes em que deixam seus reinos de origem, buscam proteger algum devoto de seu deus ou cumprir uma missão sagrada, sendo exemplo de bondade, justiça e compaixão.

Eventualmente, porém, um celestial se afasta do caminho do bem, agindo de forma egoísta e até maldosa: são os celestiais corrompidos.

CELESTIAL CORRUMPIDO

ND 6

Espírito Médio

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +9, visão no escuro

DEFESA 27, **FORT** +14, **REF** +16, **VON** +6, resistência a magia divina +3

PONTOS DE VIDA 240



DESLOCAMENTO 9m (6q), voo 18m (12q)

CORPO A CORPO Lança x2 +20 (2d8+20, 19).

ESCÁRNIO DA BONDADE O celestial corrompido emana uma aura de escárnio com 9m de raio. Dentro dessa área, aggelus, paladinos e devotos de deuses que canalizam energia positiva sofrem -2 em testes de perícia.

LANCEIRO ÍMPIO (LIVRE) Quando o celestial acerta um ataque de lança, pode usar a manobra derrubar (teste +22) contra o alvo.

SEM HONRA O celestial recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra oponentes caídos, desprevenidos, flanqueados ou indefesos.

FOR 3, DES 3, CON 2, INT 1, SAB 4, CAR -1

PERÍCIAS Atletismo +8, Intuição +11, Religião +11.

EQUIPAMENTO Lança precisa. **TESOURO** Padrão.

ESFINGE

Esfinges são criaturas com corpo de leão e grandes asas penosas. São inteligentes e muito aguerridas em guardar seu território ou o local que foram designadas a proteger. Misteriosas e inteligentes, desafiam os oponentes mais com o cérebro que com as garras, apesar de serem extremamente ferozes em combate.

ESFINGE

Monstro Grande

ND 6

INICIATIVA +10, **PERCEPÇÃO** +13, percepção às cegas (médio), visão no escuro

DEFESA 25 **FORT** +10, **REF** +12, **VON** +16, imunidade a adivinhação, efeitos mentais e medo

PONTOS DE VIDA 140

DESLOCAMENTO 12m (8q), voo 18m (12q)

PONTOS DE MANA 24

CORPO A CORPO Mordida +18 (2d6+16) e duas garras +18 (1d6+10).

DECIFRA-ME OU TE DEVORO Se não é atacada nem tem seu território invadido, a esfinge não ataca imediatamente. Primeiro, oferece um enigma para aqueles que a visitam. O mestre pode propor um enigma à sua escolha ou pode resolver isso como um teste estendido de uma perícia que represente o tema do enigma (CD 26, 3 sucessos), onde uma falha total representa errar a resposta. Se os visitantes conseguirem decifrar o enigma, a esfinge reconhece sua vitória e permite sua passagem de forma pacífica. Se falharem, ela ataca.

MAGIAS Como um conjurador de 6º nível (CD 24).

- **Amarras Etéreas (Padrão, 6 PM)** Três laços de energia surgem e enroscam em uma criatura em alcance médio, deixando-a agarrada (Ref evita). A vítima pode se livrar com uma ação padrão e um teste de Atletismo. Se passar, destrói um laço, mais um laço adicional para cada 5 pontos superando a CD. Cada laço também pode ser atacado e destruído (Defesa 10, 10 PV, RD 5 e imunidade a dano mágico). Um laço destruído causa 1d8+1 pontos de dano de essência na criatura amarrada. Se todos os laços são destruídos, a magia é dissipada. Os laços afetam criaturas incorpóreas.

- **Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)** A esfinge escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- **Explosão de Chamas (Padrão, 6 PM)** A esfinge causa 6d6 pontos de dano de fogo a criaturas em um cone de 6m e as deixa em chamas (Ref reduz à metade e evita as chamas).

FOR 4, DES 2, CON 4, INT 4, SAB 5, CAR 5

PERÍCIAS Conhecimento +14, Diplomacia +15, Intuição +15, Misticismo +14.

TESOURO Padrão.

ENXAME DE AZGHER

Animal Grande

ND 5

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +8, percepção às cegas, visão no escuro

DEFESA 25, **FORT** +17, **REF** +11, **VON** +5, imunidade a fogo e trevas

PONTOS DE VIDA 200

DESLOCAMENTO 6m (4q), escalada 6m (4q)

ENXAME 6d6 pontos de dano de perfuração.

GRUDAR NAS COSTAS Quando uma criatura sai do espaço do enxame de Azgher, alguns besouros ficam presos em suas costas. A criatura continua sofrendo metade do dano de enxame até gastar uma ação de movimento para se livrar deles.

FOR -2, DES 3, CON 2, INT -, SAB 1, CAR 1

TESOURO Nenhum.

GÓRGON DE AZGHER

Monstro Enorme

ND 7

INICIATIVA +8, **PERCEPÇÃO** +9, faro

DEFESA 31, **FORT** +21, **REF** +6, **VON** +14, cura acelerada 5, imunidade a armas banhadas a ouro, redução de dano 5

PONTOS DE VIDA 300

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Chifre +24 (4d8+20, 19/x3, mais 6d6 fogo).

ATROPELAMENTO (COMPLETA) O Górgon de Azgher percorre até o dobro de seu deslocamento. Ele pode passar por espaço ocupado por quaisquer inimigos menores que ele, mas não pode passar duas vezes pelo mesmo espaço. Criaturas atropeladas sofrem 2d8+10 pontos de dano de impacto e 3d6 pontos de dano de fogo e ficam caídas (Ref CD 24 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.

SOPRO DOURADO (PADRÃO) O Górgon sopra um cone de 6m. Criaturas na área ficam lentas; se já estão lentas, são petrificadas (Ref CD 24 evita). Efeitos que removem paralisia reverterem a petrificação. Metamorfose. *Recarga (movimento)*.

FOR 5, DES 0, CON 5, INT -4, SAB 1, CAR 0

PERÍCIAS Atletismo +14.

TESOURO Padrão.

DESAFIO DE TAURON

PARA PERSONAGENS DE 9º NÍVEL

Tauron, Deus da Força, é o patrono desta masmorra. Para esta divindade, força e coragem são a medida do valor de um indivíduo. O mundo pertence aos fortes, e os fracos existem para reconhecer seu lugar como servos e respeitar seus protetores.

Assim que são transportados, os heróis chegam a uma câmara iluminada por numerosas tochas mágicas. O chão, curiosamente, é revestido de grama — fazendo o lugar inteiro cheirar como uma planície selvagem. Paredes e colunas brancas contrastam com tapeçarias de cores vivas, que contam histórias de grandes guerras e torneios. Quase todas envolvem minotauros, mas membros de outras raças também podem ser vistos como protagonistas.

Sendo Tauron um deus minotauro, sua masmorra — assim como as cidades e reinos habitados por esta raça — lembra um labirinto. Inúmeros corredores levam a parte alguma, e passagens secretas são frequentes. Portanto, a masmorra não pode ser percorrida ou mapeada de formas normais.

Para cada meia hora de exploração, os personagens fazem um teste de Sobrevivência (CD 25). Caso falhem, não conseguem chegar a parte alguma e continuam vagando, correndo o risco de encontrar monstros errantes. Em caso de sucesso, chegam a “algum lugar” escolhido pelo mestre, ou rolando 1d10 e comparando com os resultados abaixo:

- 1-8) Desafios da força.
- 9) Coração da serpente.
- 10) Arena do guardião.

Minotauros e personagens nativos de Tapista recebem +5 em testes de Sobrevivência. Os próprios habitantes do labirinto são totalmente familiares a seus corredores, nunca se perdem.

AGRADO AOS DEUSES

Minotauros acreditam que atacar à distância é um ato covarde, indigno de verdadeiros campeões. Para receber Pontos Divinos, os aventureiros não podem usar armas de ataque à distância nem qualquer item ou habilidade que cause dano à distância.

ENCONTROS

A masmorra de Tauron é habitada quase totalmente por minotauros. Representantes de outras raças, como humanos e anões, também marcam presença. Todos aqui estão envolvidos em uma secular competição pela liberdade.

Na verdade, apesar do aspecto agradável, o lugar não passa de uma grande prisão. Guerreiros desonrados, devotos traidores, trapaceiros, perdedores de torneios... ao longo dos séculos, foram todos castigados com a permanência aqui. O mesmo aconteceu com vários criminosos que cometeram delitos contra a raça dos minotauros, ou criaturas que por qualquer motivo desagradaram ao orgulhoso deus. Neste lugar, têm uma chance de redenção aos olhos de Tauron, demonstrando força e coragem.

Os habitantes da masmorra passam a maior parte do tempo em combates e competições, buscando vitórias que agradem ao Deus da Força. Lutam entre si, ou contra as numerosas feras de arena presentes em certas câmaras — todas confinadas por magia, impossibilitadas de sair. Prisioneiros malignos tentam matar seus oponentes, enquanto aqueles de coração bondoso tentam apenas derrotá-los. Todos consideram a chegada dos heróis uma excelente chance de impressionar Tauron e receber a libertação tão sonhada, mas quase nenhum lutará até a morte.

Feras de arena estão sempre confinadas (veja adiante, na **ÁREA 1**) e não aparecem em encontros aleatórios. Apenas seres inteligentes podem ser encontrados vagando pelos corredores, em busca de vitória sobre os aventureiros. Role 1d6 para cada meia hora. Um resultado 1 indica um encontro. Então role 1d6 na tabela abaixo:

ENCONTROS NO DESAFIO DE TAURON	
1D6	ENCONTRO
1	1 decúria e 1 centurião (<i>Ameaças de Arton</i> , pp. 169 e 173)
2	1d4+2 soldados da fortuna e 1 sargento (<i>Guia de NPCs</i> , p. 78)
3	1d6 capangas, 2 capangas minotauros e 1 chefe de quadrilha (<i>Ameaças de Arton</i> , pp. 43-45)
4	2d6 hobgoblins soldados (<i>Tormenta20</i> , p. 300)
5	1 minotauro chefe da manada e 1d4 minotauros da manada (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 352)
6	1 centurião de elite e 1d4+3 legionários (<i>Ameaças de Arton</i> , pp. 170 e 173)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

DESAFIOS DA FORÇA

Cada uma destas câmaras serve como cativeiro para uma fera perigosa — uma besta de arena, do tipo empregado em anfiteatros como adversários para gladiadores. As feras estão magicamente presas, impedidas de passar pelas portas. Os aventureiros, assim como os habitantes da masmorra, podem entrar e sair livremente.

Quando derrotados, estes monstros mágicos desaparecem e deixam algum tipo de tesouro para o vitorioso — considere que todas estas criaturas têm tesouro padrão para seu nível, independente de suas fichas. Assim, lutando contra as feras seguidas vezes, os prisioneiros conquistam poder e experiência suficientes para aumentar suas chances de satisfazer Tauron. Uma fera destruída é substituída por outra após os aventureiros saírem da masmorra.

Role na tabela ao lado, para determinar qual tipo de monstro ocupa cada câmara.

MONSTRO OCUPANTE

1D8	MONSTRO
1	1 bando de deinonicos (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 245)
2	2d4 leões (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 218)
3	2 mantícoras (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 298)
4	1 elefante (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 216)
5	1d4 serpes (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 310)
6	1 cocaliz-real (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 200)
7	1 golem de bronze (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 127)
8	1 quimera (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 204)

ÁREA 2

NO CORAÇÃO DA SERPENTE

Esta misteriosa câmara só pode ser acessada por meio de uma porta trancada. É possível arrombar sua fechadura com um teste de Ladinagem (CD 29), mas seu mecanismo é incrivelmente quente; a cada falha no teste, o personagem sofre 1d4 pontos de dano de fogo.

Adentrando a passagem, os heróis se deparam com um lugar totalmente diferente do resto da masmorra. Todo o interior está em chamas, que causam 1d6 pontos de dano de fogo por rodada a qualquer criatura em seu interior.

Na parte central, um tesouro impressionante — formado por peças de ouro e joias — brilha à luz das labaredas. Sobre o tesouro, enrodilhada languidamente, está uma criatura com torso feminino, cabeça e cauda de serpente. A chegada de invasores faz o monstro prontamente apanhar sua espada de fogo e assumir posição de combate.

Esta criatura parece familiar a personagens bem-sucedidos em um teste de Religião (CD 25). Lembra a Grande Serpente, divindade menor cultuada por certos povos bárbaros e sauroides — e que chegou a ser confundida com o verdadeiro Deus da Força.

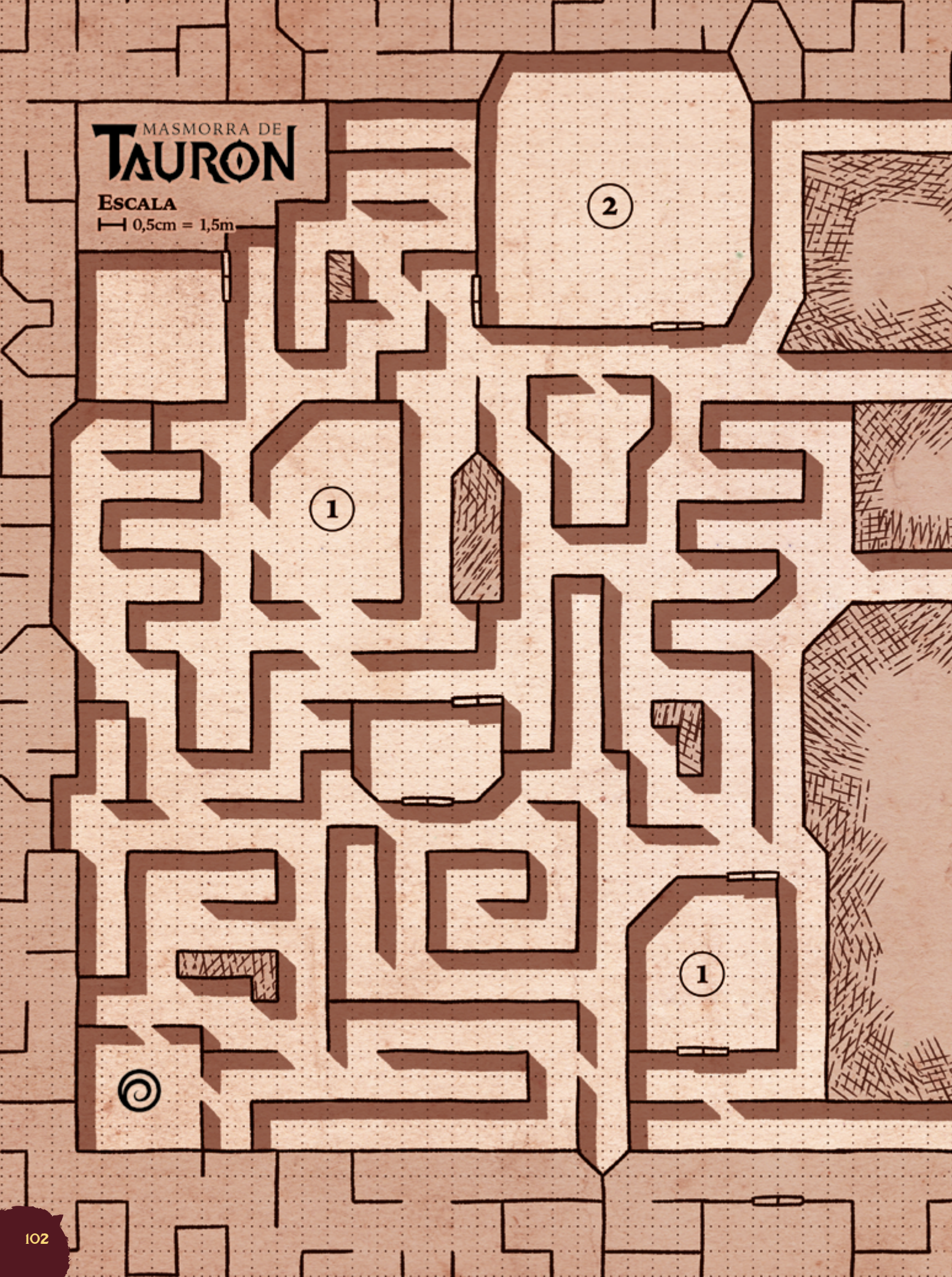
Talvez esta seja a verdadeira Serpente, aprisionada aqui por tentar usurpar o título de Tauron; ou apenas um exemplar do monstro flamejante que originou sua lenda. De qualquer forma, a criatura é temida por todos os outros habitantes da masmorra, que evitam este lugar a todo custo — mesmo com a promessa de tesouros mágicos para quem derrotá-la.

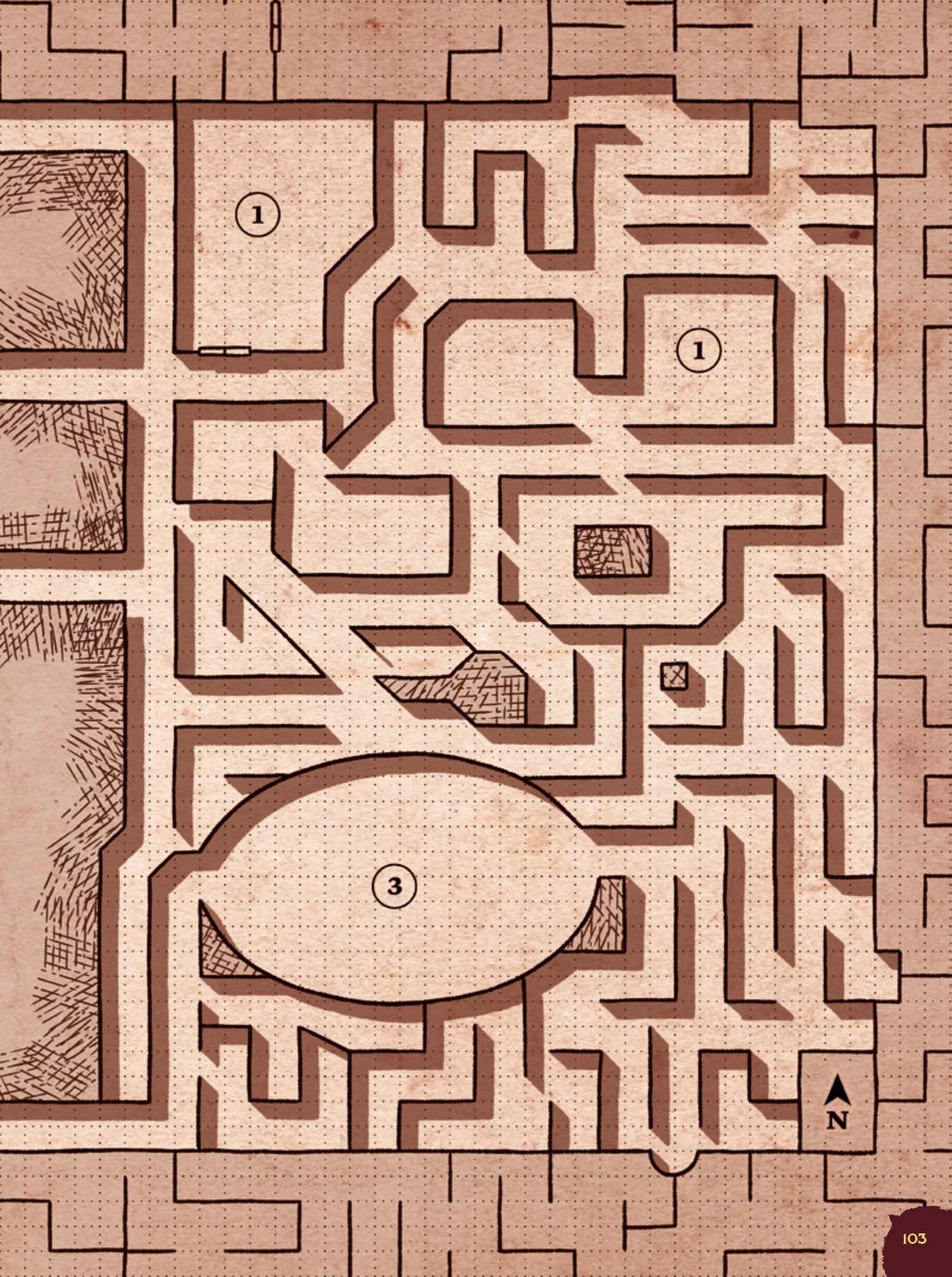
CRIATURA. Aspecto da Divina Serpente (p. 104).

MASMORRA DE TAURON

ESCALA

— 0,5cm = 1,5m





ARENA DO GUARDIÃO

O maior de todos os aposentos na masmorra lembra uma grande arena de jogos. Flâmulas se agitam ao vento. As arquibancadas são ocupadas apenas por mulheres humanas, elfas e de outras raças — exatamente cem delas, todas ovacionando o nome de “Potentius”. No centro, ao lado do círculo de *Viagem Planar*, um impressionante guerreiro minotauro aguarda pelos heróis.



Você é capaz de enfrentar o aspecto da Divina Serpente?

“Eu os saúdo, Libertadores!” ele brada, fazendo um cumprimento com o tridente, enquanto agita uma rede com a outra mão. “Potentius, o Guardião de Tauron. Vamos oferecer a meu senhor um grande espetáculo. Que os jogos comecem!”

Ao contrário dos demais habitantes da masmorra, Potentius não é prisioneiro — e sim um orgulhoso campeão, vencedor de inúmeros torneios, e honrado com a chance de lutar contra os futuros Libertadores de Valkaria. As cem beldades torcendo por ele são suas esposas: Tauron presenteou seu campeão com um generoso harém, que ele pode manter enquanto o Labirinto de Valkaria seguir existindo. Potentius tem uma centena de razões para impedir que os aventureiros avancem para o próximo desafio!

O Guardião começa o combate com um ataque de investida contra aquele que parece o adversário mais perigoso, e então luta corpo-a-corpo.

CRIATURA. Potentius (p. 105).

O gladiador primeiro tenta imobilizar o oponente mais próximo com sua rede, para em seguida atacar com seu tridente (se possível, tentará uma investida).

Com o minotauro derrotado, o portal para o próximo desafio estará aberto, no centro da arena.

NPCs & CRIATURAS

ASPECTO DA DIVINA SERPENTE

ND 9

Espírito Enorme

INICIATIVA +17, **PERCEPÇÃO** +19, faro, visão no escuro

DEFESA 30, **FORT** +20, **REF** +13, **VON** +10, imunidade a fogo e veneno, redução de dano 10, resistência a magia +2

PONTOS DE VIDA 360

DESLOCAMENTO 12m (8q), escalada 9m (6q), natação 9m (6q)

PONTOS DE MANA 51

CORPO A CORPO Presa de serpente +26 (2d6+10, 16/x3, mais 1d8 fogo), garra +26 (1d10+10, 19, mais 1d8 fogo) e cauda +26 (1d12+10 mais 1d8 fogo).

AGARRAR APRIMORADO (LIVRE) Cauda (teste +43).

AURA DE CALOR O Aspecto da Divina Serpente emana um calor intenso. No início de cada turno dela, todas as criaturas em um raio de 9m sofrem 2d6+5 pontos de dano de fogo.

CHAMA DIVINA Cada dado de dano de fogo causado pelo Aspecto aumenta em um passo (já contabilizado).

CONSTRIÇÃO (LIVRE) No início de cada um de seus turnos, o Aspecto causa 2d6+10 pontos de dano de impacto em qualquer criatura que esteja agarrando.

TEMPESTADE DE CHAMAS Uma vez por rodada, quando faz um acerto crítico com sua presa de serpente, o Aspecto pode lançar uma magia como uma ação livre.

MAGIAS Como uma clériga de Tauron de 9º nível (CD 30).

- *Controlar Fogo (Padrão, 3 PM)* A Divina Serpente cria, molda, move ou extingue chamas e emanações de calor (*Tormenta20*, p. 187).
- *Coluna de Chamas (Padrão, 6 PM)* Um pilar de fogo sagrado causa 6d8 pontos de dano de fogo mais 6d6 pontos de dano de luz nas criaturas e objetos livres em um cilindro de 3m de raio e 30m de altura em alcance longo (Ref reduz à metade).
- *Lança Ígnea de Aleph (Padrão, 6 PM)* Um projétil de magma atinge um alvo em alcance médio. Este sofre 4d8 pontos de dano de fogo e 4d6 pontos de dano de perfuração e fica em chamas. As chamas causam 2d8 pontos de dano por rodada (Ref reduz à metade e evita a condição).
- *Muralha Elemental (Padrão, 6 PM, somente fogo)* Uma muralha de fogo se eleva da terra. Pode ser um muro de até 30m de comprimento e 3m de altura (ou o contrário) ou uma cúpula de 3m de raio (*Tormenta20*, p. 200).

FOR 12, DES 4, CON 8, INT 2, SAB 6, CAR 6

PERÍCIAS Misticismo +12, Religião +19, Sobrevivência +19.

EQUIPAMENTO Presa de serpente aumentada (Ameaças de Arton, p. 393) **TESOIRO** Dobro.

POTENTIUS, O GUARDIÃO DE TAURON

Humanoide (minotauro) Médio

ND 9

INICIATIVA +11, **PERCEPÇÃO** +8, **faro**

DEFESA 34, **FORT** +18, **REF** +15, **VON** +12, imunidade a medo, fortificação 50%, evasão, redução de dano 5

PONTOS DE VIDA 390

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Tridente x2 +27 (1d8+21) e chifres +27 (1d6+21).

À DISTÂNCIA Rede +27 (enredar, veja *Tormenta20*, p. 150).

ARMADILHA OCUL-

TA (MOVIMENTO) Potentius ativa uma armadilha sob os pés de uma criatura em alcance médio. O alvo sofre 4d6 pontos de dano de perfuração e fica imóvel (Ref CD 28 evita). Um personagem imobilizado precisa gastar uma ação padrão e passar em um teste de Atletismo ou Ladinação (CD 28) para se livrar da condição. *Recarga (movimento)*.

CORO DAS 100 ESPOSAS (MOVIMENTO) Potentius incentiva sua torcida a vaiar um personagem. O alvo sofre 4d6 pontos de dano psíquico e fica alquebrado por 1 rodada (Von CD 28 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (fazer um acerto crítico)*.

ESTILO ESPETACULAR (COMPLETA) Potentius ataca uma criatura com o tridente, o chifre e a rede. Se acertar o ataque de rede e enredar o alvo, pode fazer um ataque adicional de tridente contra ele.

ROSAS DE APREÇO (MOVIMENTO) Potentius saúda uma de suas esposas nas arquibancadas, que arremessa uma rosa mágica para ele. Essa rosa funciona como uma poção aleatória, que o minotauro pode usar normalmente (role na **TABELA 8-12: POÇÕES** em *Tormenta20*, p. 341).

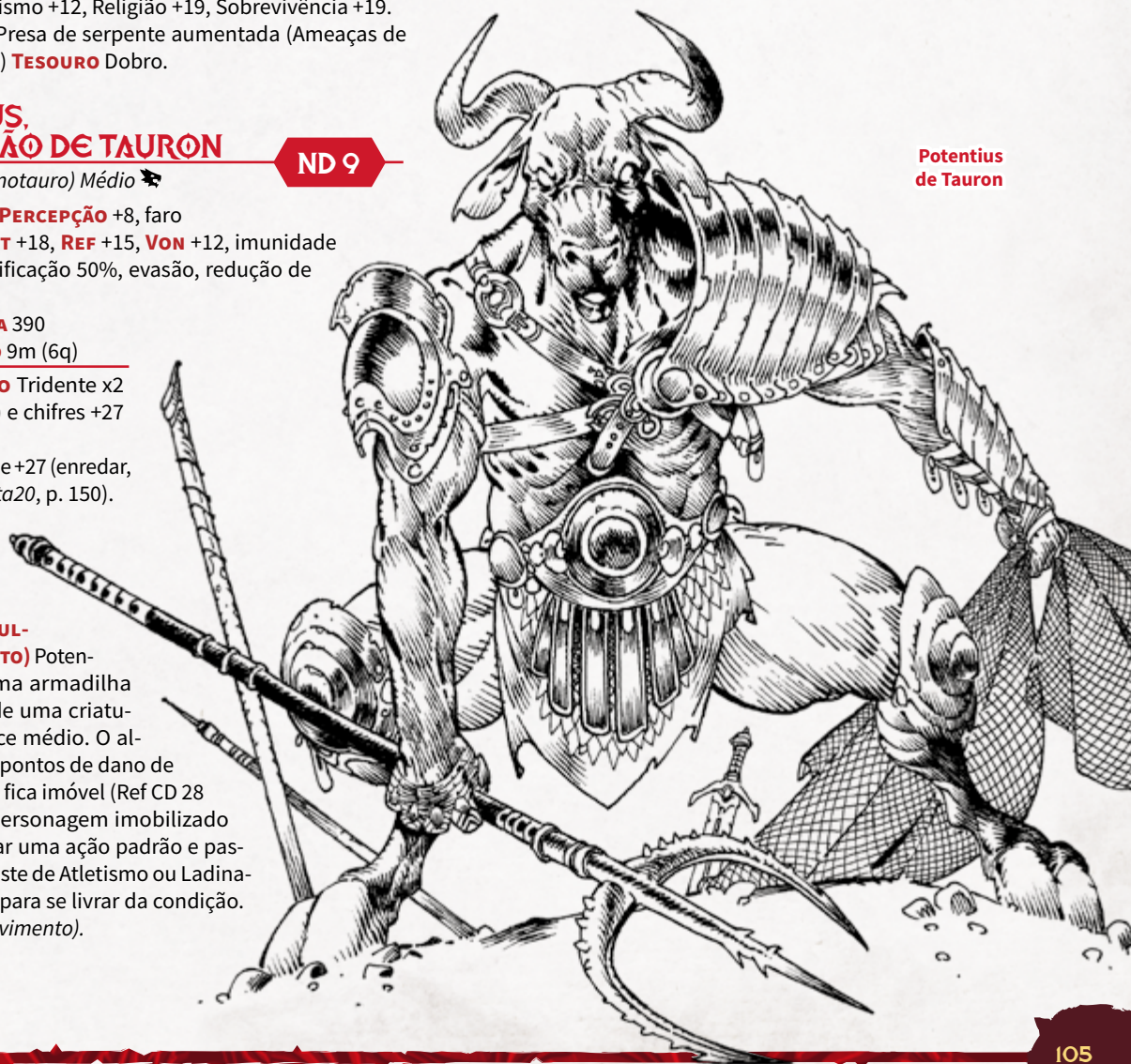
SANGUE E AREIA Quando acerta um ataque de tridente em um inimigo enredado por sua rede, Potentius deixa a vítima sangrando.

MEDO DE ALTURA Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), Potentius fica abalado.

FOR 6, DES 3, CON 4, INT 1, SAB 0, CAR 3

PERÍCIAS Atletismo +14, Atuação +11, Enganação +11, Intimidação +11.

EQUIPAMENTO Couraça espinhosa fortificada, tridente atroz, rede. **TESOIRO** Padrão.



Potentius
de Tauron

DESAFIO DE TANNA-TOH

PARA PERSONAGENS DE 10º NÍVEL

Tanna-Toh, Deusa do Conhecimento, é a padroeira desta masmorra. Ela acredita que todo o conhecimento deve ser compartilhado, jamais escondido. Por essa razão, sua masmorra é um vasto repositório de livros — um pequeno setor da Biblioteca dos Planos, morada da deusa em seu reino divino.

O lugar é iluminado por tochas e tem o cheiro de livros novos. As paredes de todos os aposentos e corredores são revestidas com vastas estantes de livros, sobre os mais variados assuntos. Câmaras maiores abrigam salas de leitura e pesquisa, com poltronas confortáveis e escadas que levam às prateleiras mais altas. Numerosas estátuas exibem Tanna-Toh em suas formas mais conhecidas: uma anciã carregando livros e pergaminhos, ou uma linda barda.

Todos os livros aqui presentes são mágicos: seus textos mudam para uma língua conhecida pelo leitor. Quando um livro é removido da prateleira, outro igual surge no lugar, e o livro removido desaparece após algumas horas. Tentativas de destruir os livros ainda nas prateleiras produzem o mesmo resultado.

Encontrar um livro sobre um assunto específico exige um teste bem-sucedido de Conhecimento ou Investigação (CD 30) e pelo menos 3d10 minutos para cada tentativa. Estudar o livro correto durante pelo menos meia hora oferece +2 em testes de uma perícia a escolha do jogador. Caso procure outro livro, é possível trocar a perícia.

Esta biblioteca contém numerosos grimórios arcanos, mas são difíceis de achar: um conjurador arcano em busca de uma magia específica deve fazer um teste de Investigação (CD 25 + círculo da magia). Novamente, cada tentativa para encontrar uma magia consome 3d10 minutos.

AGRADO AOS DEUSES

Ainda que causar qualquer dano real aos livros seja impossível, os aventureiros recebem Pontos Divinos apenas se não tentam roubar ou danificar nenhum tomo — intencionalmente, ou com magias de área como *Bola de Fogo*. Atacar ou perturbar qualquer dos habitantes locais (exceto o Guardião e suas criaturas conjuradas; veja adiante) também viola o Agrado aos Deuses.

ENCONTROS

A masmorra de Tanna-Toh é quase desabitada, exceto por alguns livreiros. Quase todos são clérigos ou bardos humanos. Todos são bastante solícitos; a ajuda de um deles reduz para 2d10 minutos o tempo necessário para procurar um livro específico.

Embora o lugar não seja habitado por monstros, isso não o torna inofensivo. Uma vez a cada meia hora, os aventureiros são abordados por uma criatura estranha: lembra um crânio humano, luminoso, feito de um material que lembra cristal dourado. Ele parece surgir do nada, flutuando diante dos aventureiros.

O crânio é uma manifestação de Sathane, o Guardião desta masmorra.

“Respondam à pergunta, e sigam em paz” ele diz, com voz mecânica e cristalina.

O Guardião aparece diante dos heróis pontualmente a cada trinta minutos. Cada vez que surge, faz uma pergunta sobre um assunto qualquer, que pode ser respondida com um teste apropriado. Role 1d6 na tabela da próxima página para determinar a perícia exigida.

A dificuldade da pergunta também é variável (CD 20 + 1d10) e apenas um personagem pode responder por vez. Todas as perguntas também podem ser respondidas com testes de Conhecimento, mas a

difficuldade aumenta em +10. Um mestre familiarizado com o cenário de Tormenta pode elaborar essas perguntas se quiser.

Sempre que os aventureiros respondem corretamente, o Guardião os cumprimenta com um glacial “*muito bem*” e desaparece.

Se os personagens erram a resposta, não respondem, ou atacam o Guardião, ele lança a magia *Conjurar Monstro* (Tormenta20, p. 185), criando um monstro Grande antes de sumir. Este tem For 7, Des 2, 105 PV, Reflexos +14, deslocamento de 18m de voo e seu ataque causa 4d6+10 pontos de dano com 3m de alcance. Além disso, é imune a efeitos que pedem testes de Fortitude ou Vontade. As criaturas conjuradas agem sem necessidade de ordens de seu conjurador e sempre atacam os aventureiros imediatamente, permanecendo durante 20 rodadas. *Dissipar Magia*, *Banimento* e outras formas de expulsar criaturas conjuradas funcionam normalmente.

PERÍCIAS NO DESAFIO DE TANNA-TOH

ID6	PERÍCIA	ID6	PERÍCIA
1	Misticismo	4	Sobrevivência
2	Conhecimento	5	Nobreza
3	Guerra	6	Religião

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

❶ BARDÔ INSANO❶

Esta sala, como tantas outras na masmorra, lembra um estúdio pacato — com a diferença de que abriga um homem de aspecto abatido. Ele parece concentrado, debruçado sobre a escrivaninha, sua pena dançando furiosa sobre um pergaminho. Quando percebe a chegada dos aventureiros, um sorriso ilumina seu rosto:

“Ahn, visitas? Entrem, entrem, não tenham medo! Alegrem um bardo cansado com alguma companhia. São os Libertadores de Valkaria, por certo? Chegaram muito longe, devo dizer. Façam uma impressão. Como? O Guardião? Nada temam, ele não virá aqui com suas perguntas irritantes. Aproveitem, descansem um pouco! Aceitam chá?”

De fato, o Guardião não surgirá para os aventureiros enquanto estiverem aqui. O homem se apresenta

“Você sabe o caminho, né?”

Caso um dos jogadores tenha a engenhosa ideia de procurar um livro contendo um mapa desta masmorra, pode encontrá-lo com um teste bem-sucedido de Investigação, embora a dificuldade seja alta (CD 30). Pode também encontrar mapas de todas as masmorras seguintes, com testes de Investigação (CD 20 + o ND da masmorra). Por exemplo, achar um mapa para a masmorra seguinte (*Desafio de Lin-Wu*) exige um teste de Investigação (CD 31). No entanto, nenhum tomo oferece informações estratégicas sobre os perigos ou adversários encontrados nas masmorras seguintes.

como Liranny, um antigo residente de Lamnor. Assim que os aventureiros se acomodam nas poltronas ao redor, ele conta sua história...

O bardo amava uma donzela, a mais doce e sublime de todas as donzelas. Sua felicidade teria sido completa apenas por estar ao seu lado, apenas por ouvir sua voz, ver luz das estrelas em seus olhos... até que uma flecha hobgoblin certa destruiu seu sonho.

Liranny orou pelo retorno de seu amor, mas os deuses não o atenderam. Então incumbiu-se de uma missão: faria uma canção tão bela, tão comovente, que tocaria fundo o coração dos deuses — e eles não teriam escolha além de devolver sua donzela. Após anos de obsessão, o bardo foi encontrado morto em seu estúdio, esgotado, sem comer ou dormir há muitos dias. Tanna-Toh teve clemência, trouxe sua alma até este local para que pudesse continuar sua obra. Assim, durante os últimos séculos, Liranny vem tentando produzir a mais tocante, a mais enternecedora das canções.

“Gostariam de ouvir?” ele pergunta, tomando uma harpa e começando a dedilhar.

Se não for detido, o bardo começa a tocar. Todos os personagens a até 30m devem fazer um teste de Vontade (CD 30); aqueles que falharem ficam atordoados, frustrados e perdem 2d4 PM (veja Ária da Tristeza, na p. 110). Um novo teste deve ser feito por rodada, para evitar o mesmo resultado. Este é um efeito mental.

Após trabalhar em sua música por séculos, Liranny de fato criou algo intenso — talvez não o bastante para comover um deus, mas suficiente para perturbar gravemente mentes mortais. Falhas sucessivas em testes de Vontade fazem com que a vítima continue atordoada e perdendo PM.

O bardo insano não para de tocar. Cabe aos personagens jogadores decidir entre matá-lo (violando o Agrado aos Deuses) ou apenas detê-lo de alguma forma. Caso seja impedido de tocar, Liranny cai em prantos, murmurando palavras desconexas sobre seu amor perdido. Então retorna à escrivaninha assim que lhe for permitido.

ÁREA 2

O PODER DAS HISTÓRIAS

Um fenômeno curioso ocorre regularmente na Biblioteca dos Planos, e também entre os corredores desta masmorra: alguns livros contêm histórias tão poderosas, tão valiosas e formidáveis, que seus personagens podem escapar para a vida real durante alguns

instantes. Pessoas ou criaturas vivas ou mortas, exatamente iguais às suas versões originais, experimentam existências muito breves fora dessas páginas. No Reino de Tanna-Toh as manifestações podem ser duradouras, mas aqui não ultrapassam 2d10 rodadas.

Quando os aventureiros se aproximam desta câmara, podem ouvir sons de batalha ao longe. Um teste de Percepção (CD 15) permite distinguir com clareza os gemidos de uma mulher, e também o rosnado de alguma coisa bestial. Entrando no aposento, uma visão espantosa aguarda os heróis...

O lugar está arrasado pela batalha recente, com páginas rasgadas ainda esvoaçando. Um bárbaro bugbear, muito maior e mais monstruoso que qualquer outro já visto, urra vitorioso. Ele segura com uma só mão, pela garganta, uma guerreira élfica. Ela pode ser facilmente reconhecida com um teste de Religião (CD 20) como a própria Glórienn. Parece morta.

O livro de onde estes personagens escaparam descreve a luta decisiva entre Thwor Khoshkothruk, o general bugbear, e o próprio avatar da Deusa dos Elfos — uma batalha épica, sobre a qual poucos no Reinado têm conhecimento. Logo após o massacre de seu povo, Glórienn enviou uma manifestação de si mesma para desafiar pessoalmente o líder da Aliança Negra dos Goblinoides, mas foi vencida.

Thwor olha furioso para os personagens recém-chegados. Sua fúria terminou, mas ainda assim ele está tomado por sede de sangue e atacará os heróis. Felizmente para eles, o monstro existirá neste mundo durante apenas alguns momentos (2d10 rodadas), e está bastante ferido após seu recente duelo — tem apenas metade de seus PV totais.

CRIATURA. Thwor Khoshkothruk (p. 111).

Mesmo enfraquecido, Thwor é um oponente formidável



MASMORRA DE TANNA-TOH



1

2

3

ESCALA

1 0,5cm = 1,5m

O GUARDIÃO DO CONHECIMENTO

Esta câmara parece ser a maior das bibliotecas na masmorra, mas com uma diferença marcante: existem quatro púlpitos aqui, mas não há livros nas estantes, e sim crânios. Centenas e centenas de crânios. Dourados e cristalinos, exatamente como o Guardião tem se manifestado até agora.

No centro do aposento, no chão, um novo círculo místico assinala o portal de saída. Logo atrás, no extremo oposto da câmara, repousa uma forma humanoide imensa e metálica. Um teste de Misticismo (CD 25) permite que a criatura seja reconhecida como um golem de ferro — exceto pelo fato de que não tem cabeça. Está em pé, mas parece desativado, assim como o portal.

No instante em que os aventureiros entram, o Guardião desperta: onde não havia nada, agora repousa um crânio de cristal (o mesmo que constantemente aparecia para os aventureiros na masmorra). O imenso monstro mecânico avança na direção dos invasores, com passadas que fazem o piso tremer.

“Respondam à pergunta, e sigam em paz” Sathane volta a dizer. No entanto, nenhuma pergunta é feita.

CRIATURA. Sathane, o Golem Inquisitivo (ao lado).

Quando todos os crânios são destruídos, e o Guardião é vencido pela última vez, sua voz mecânica diz apenas: “Muito bem.”

O portal está ativo. A próxima masmorra aguarda.

NPCs & CRIATURAS

LIRANNY, O BARDO INSANO

Humanoide (meio-elfo) Médio

ND 7

INICIATIVA +7, **PERCEPÇÃO** +4, visão na penumbra

DEFESA 27, **FORT** +7, **REF** +19, **VON** +14

PONTOS DE VIDA 149

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 33

ÁRIA DA TRISTEZA (PADRÃO) Criaturas a até 30m de Liranny ficam atordoadas e frustradas e perdem 2d4 PM (Von CD 30 evita e a criatura não pode mais ser atordoadada por esta habilidade neste dia). Mental.

MUSA INSPIRADORA (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando Liranny é alvo de um efeito mental, ele pode se concentrar

em sua musa para resistir. Ele faz um teste de Atuação oposto à CD do efeito. Se passar, ele reflete o efeito de volta à sua fonte. As características do efeito (CD, dano etc.) se mantêm, mas Liranny toma quaisquer decisões exigidas.

MAGIAS Como um bardo de 7º nível (CD 26).

- **Adaga Mental (Padrão, 3 PM)** Uma criatura em alcance curto sofre 3d6 pontos de dano psíquico e fica atordoadada por 1 rodada (Von reduz o dano à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ser atordoadada por esta magia uma vez por cena.
- **Esculpir Sons (Padrão, 3 PM)** Uma criatura em alcance médio tem a voz mudada. Conjuradores que falham no teste de resistência não podem lançar magias (Von anula).
- **Desespero Esmagador (Padrão, 6 PM)** Criaturas em um cone de 6m ficam fracas e frustradas (Vontade reduz para 1 rodada).
- **Perdição (Padrão, 3 PM)** Criaturas escolhidas em alcance curto sofrem -2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

FOR 1, DES 3, CON 2, INT 4, SAB -1, CAR 7

PERÍCIAS Atuação +17, Diplomacia +15, Enganação +15, Misticismo +11.

EQUIPAMENTO Alaúde élfico aprimorado poderoso, camisa esvoaçante, partituras inacabadas (1d4 pergaminhos de *Desespero Esmagador*), sapatos de camurça. **TESOURO** Nenhum.

SATHANE, O GOLEM INQUISITIVO

Construto Grande

ND 12

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +9, visão no escuro

DEFESA 36, **FORT** +24, **REF** +14, **VON** +11, maior que a morte, redução de dano 15

PONTOS DE VIDA 400

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Espada longa +30 (2d10+25, 18) e machado de batalha +30 (2d10+25, x3).

IMUNIDADE A MAGIA Sathane é imune a efeitos mágicos, com as seguintes exceções: efeitos mágicos de eletricidade o deixam lento por 1d6 rodadas; efeitos mágicos de fogo removem a condição lento e curam 1 PV para cada 3 pontos de dano que causariam.

REINO DAS CAVEIRAS DE CRISTAL A “arena” de Sathane é um aposento com inúmeras prateleiras contendo 600 crânios. Sempre que o guardião da masmorra é reduzido a 0 PV ou menos, um crânio some e ele recupera todos os PV. Assim, o guardião só pode ser derrotado quando não houver mais crânios. Eles são bastante frágeis (1 PV cada) e podem ser estilhaçados com um único golpe: qualquer ataque contra as prateleiras acerta automaticamente (não é preciso rolar o ataque) e destrói uma quantidade de crânios igual ao dano provocado. Antes de cada tentativa de quebrar os crânios, o atacante pode fazer um teste de Inteligência (CD 15). Se passar, consegue calcular a melhor forma de destruir os crânios e causa o dobro de dano — ou seja, destrói duas vezes mais crânios.

- **Púlpitos Inquisitivos** Dentro da sala há dois púlpitos de pedra de tamanho Médio. Sathane pode gastar uma ação de

movimento para escolher uma criatura a até 9m de um dos púlpitos. A criatura deve fazer um teste de Conhecimento (CD 30) para responder uma pergunta feita pelo púlpito. Se falhar, a criatura fica frustrada; se falhar duas vezes seguidas, fica esmorecida por uma rodada e confusa.

- **Púlpitos Informativos** Dentro da sala há dois púlpitos de cristal de tamanho Médio. Sathane pode gastar uma ação de movimento para escolher uma criatura a até 9m de um dos púlpitos. O púlpito inunda a mente da criatura com informações variadas; a vítima sofre 4d10+25 pontos de dano psíquico (Von reduz à metade). Se passar na Vontade, entretanto, a criatura consegue absorver parte das informações e recebe +5 em testes de Inteligência até o fim da cena. Um personagem adjacente a um dos púlpitos pode calá-lo permanentemente com uma ação completa e um teste de Misticismo (CD 30) ou com uma habilidade que impeça som (como na magia *Silêncio*). Um púlpito calado não pode mais ser usado.

“**SABER É PODER**” Sempre que outra criatura a até 30m de Sathane falha em um teste de Conhecimento ou Inteligência, o golem ganha 20 PV temporários. Se o personagem passa no teste, em vez disso ele próprio recebe esses PV.

SOPRO (MOVIMENTO) Sathane expele uma nuvem de gás venenoso que preenche um cubo de 3m. Criaturas na área perdem 6d12 pontos de vida e ficam enjoadas (Fort CD 30 reduz à metade e evita a condição). Veneno. *Recarga (movimento)*.

FOR 12, DES -1, CON 10, INT —, SAB 0, CAR -5

TESOURO 1d6 fragmentos de cristal (cada fragmento vale T\$ 100 para fabricar um item cravejado de gemas).

THWOR KHOSHKOTHRUK

Humanoide (bugbear) Grande

ND 10

INICIATIVA +13, **PERCEPÇÃO** +12, faro, visão no escuro

DEFESA 36, **FORT** +22, **REF** +10, **VON** +16, imunidade a medo

PONTOS DE VIDA 400 (por sua luta recente com o avatar de Glórienn, Thwor inicia este combate com 200 PV)

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Machado de guerra x2 +27 (3d6+27, x3, mais 2d8 contra elfos).

FÚRIA PRIMEVA (LIVRE) Thwor Khoshkothruk entra em frenesi de combate. Ele recebe cura acelerada 10 e todas as criaturas em alcance médio ficam abaladas (Von CD 30 evita, criaturas que falham por 10 ou mais ficam apavoradas). Além disso, Thwor recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano, mas não pode realizar ações que exigem calma e concentração. A fúria termina se, ao fim da rodada, Thwor não ataca nem é alvo de um efeito hostil. *Recarga (reduzir os PV de uma criatura a 0 ou menos)*.

MEDO INEBRIANTE Thwor sofre metade do dano de ataques e efeitos de criaturas sob alguma condição de medo. Além disso, enquanto estiver a até 30m de uma criatura sob uma condição de medo, ele recebe um bônus em testes de perícia e rolagens de dano corpo a corpo igual à penalidade causada pela condição. Quando acerta um ataque

corpo a corpo em uma dessas criaturas, Thwor recupera uma quantidade de PV igual a essa penalidade.

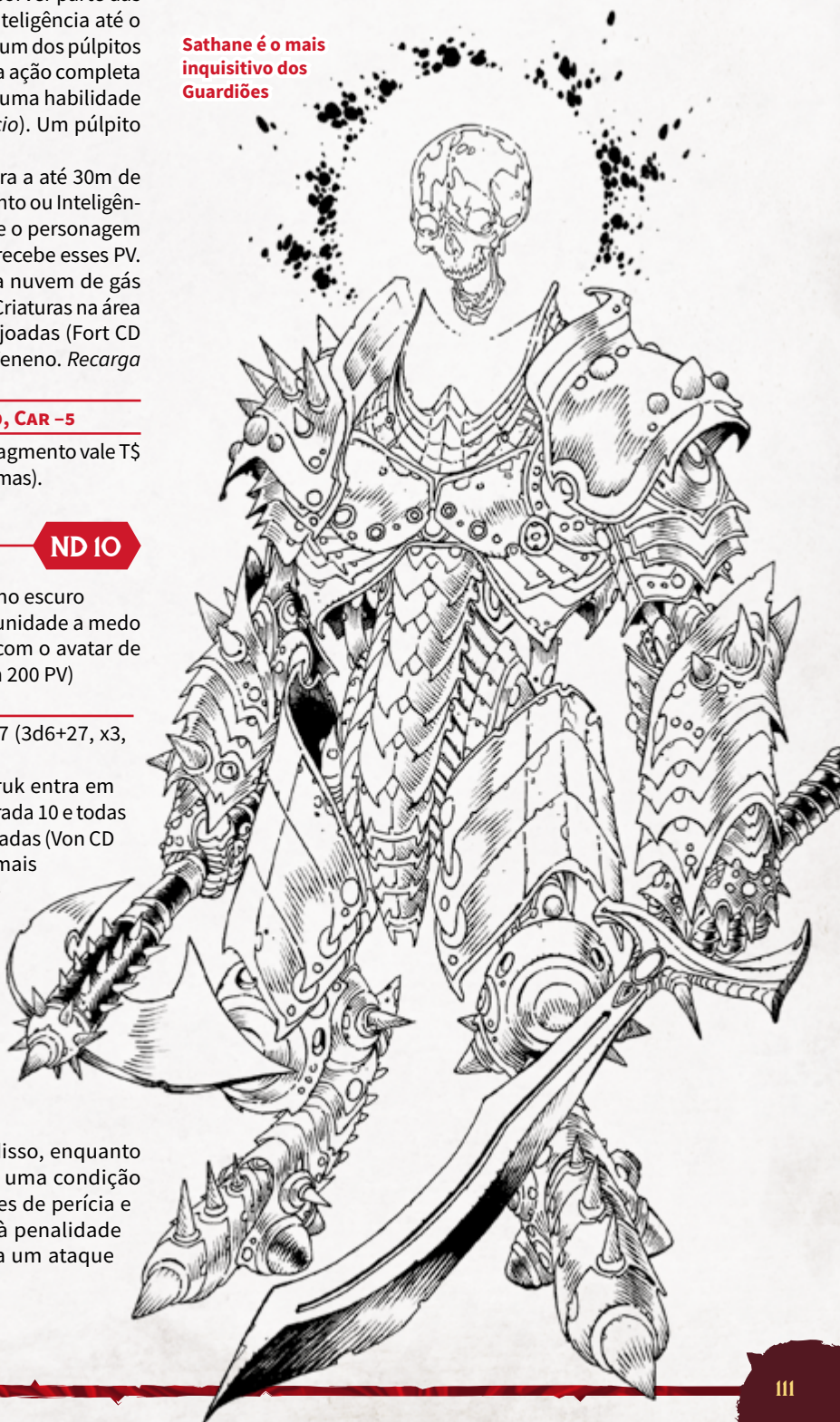
VARRER (LIVRE) Uma vez por rodada, quando Thwor faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura ao alcance.

FOR 7, DES 4, CON 4, INT 3, SAB 3, CAR 4

PERÍCIAS Atletismo +16, Furtividade +11, Intimidação +18, Guerra +12, Religião +12.

EQUIPAMENTO Gibão de peles reforçado, machado de guerra aumentado atroz e maciço. **TESOURO** Padrão.

Sathane é o mais inquisitivo dos Guardiões



DESAFIO DE LIN-WU

PARA PERSONAGENS DE 11º NÍVEL

Lin-Wu, o Deus da Honra de Tamu-ra, é o criador desta masmorra. Assim que completam sua *Viagem Planar*, os aventureiros surgem em meio a grandes corredores com paredes de pedra. Pode parecer, à primeira vista, que estão em uma masmorra comum — mas detalhes particulares logo ficam evidentes.

O primeiro e mais importante: o lugar está em silêncio total. Nenhum som pode ser produzido ou percebido. Todo o interior da masmorra está permanentemente sob o efeito da magia *Silêncio*. Lançar magias (exceto no caso de conjuradores com o poder *Magia Discreta*) e usar habilidades que necessitem da fala (como *Músicas de Bardo* ou *Palavras Afiadas de nobre*) são ações impossíveis aqui.

Um perfume agradável de incenso traz uma sensação de serenidade. Os corredores são iluminados por lanternas de papel, onde estão grafados símbolos tamuranianos, também encontrados em telas verticais de papel nas paredes. Personagens de Tamu-ra, ou que passam em um teste de *Conhecimento* (CD 20), os reconhecem como *kanji*, ideogramas empregados na escrita de Tamu-ra. Trazem palavras positivas como “vida”, “paz”, “força”, “saúde”, “disciplina” e outras. No entanto, estes símbolos parecem muito antigos.

Câmaras e aposentos maiores reservam surpresas variadas aos visitantes. Alguns, contendo grandes peças de madeira, parecem destinados a treino de combate. Outros são locais de beleza e meditação, com jardins de pedras e tanques de carpas. E outros são equipados com armadilhas mortais, destinadas não apenas a deter os aventureiros, mas também a testar a perícia dos próprios habitantes locais.

Em quase todos os corredores e aposentos há suportes de armas, contendo sempre os seguintes itens: uma clava, um arco curto, um arco longo (ambos com

20 flechas cada), quatro adagas, uma machadinha, uma azagaia, duas foices, um bordão, uma katana, uma espada curta, um tetsubo (*Ameaças de Arton*, p. 394), uma alabarda, um cajado de batalha (*Guia de NPCs*, p. 17) e uma funda (com 20 pedras). Estes itens desaparecem caso deixem a masmorra. Exceto por esse detalhe, comportam-se como armas mundanas.

Um personagem tamuraniano logo reconhece a masmorra como um tipo de grande monastério.

AGRADO AOS DEUSES

Como Deus da Honra, o patrono da masmorra não permite táticas desonestas para lidar com os desafios aqui apresentados. Um personagem que faça testes de *Enganação*, *Furtividade* ou *Ladinação* não recebe *Pontos Divinos*.

Além disso, para manter a natureza do treinamento neste monastério, os aventureiros devem vencer seus oponentes em condições iguais. Para receber *Pontos Divinos*, devem usar apenas as armas presentes na masmorra (armas do mesmo tipo trazidas de fora não violam o *Agrado aos Deuses*), ou ataques desarmados. Lançar magias (isso é, se o conjurador conseguir fazê-lo aqui) não viola o *Agrado aos Deuses*.

ENCONTROS

Séculos atrás, na distante ilha de Tamu-ra — muito antes de sua ainda recente destruição —, numerosos monastérios abrigavam numerosas ordens de monges, que por sua vez praticavam numerosas formas de artes marciais. Esses lugares muitas vezes eram procurados por combatentes desejando aperfeiçoar suas habilidades.

Certo dia, durante a breve época em que as cerejeiras florescem, um destes mosteiros recebeu a visita

de um viajante misterioso. Um ancião que, apesar do aspecto frágil, emanava a energia dos antigos dragões. Após uma longa conversa sobre filosofia, o visitante foi reconhecido como um avatar de Lin-Wu.

O Deus Dragão contou uma história sobre Nozomi (o nome pelo qual os tamuranianos conhecem Valkaria), a mais inquieta e sonhadora irmã na Família Celestial. Ela sonhou com um grupo de heróis forjados ao longo de muitas aventuras. Sonhou ser salva por esses heróis, e então recompensá-los por sua força e determinação. Mas, para realizar esse sonho, os heróis deveriam antes se mostrar merecedores. Deveriam provar seu valor perante desafios.

Aos monges foi confiada a missão de oferecer esse teste. Guiados por um Guardiã, deveriam treinar suas habilidades de combate durante os próximos séculos, para enfrentar os poderosos Libertadores de Valkaria quando estes viessem.

Honrados com uma tarefa tão importante para a harmonia do Panteão, os monges prontamente aceitaram. Assim nascia a Ordem dos Defensores do Sonho.

Lin-Wu transmutou o monastério inteiro em um semiplano, fazendo dele uma das vinte masmorras no Labirinto de Valkaria. Graças ao eterno silêncio mágico em seu interior, os membros da Ordem puderam praticar em condições de meditação ideais, levando seus corpos e técnicas de luta cada vez mais perto da perfeição. Hoje, quase oitocentos anos mais tarde, a Ordem do Sonho é formada apenas por artistas marciais de nível muito elevado.

Quase todos os monges são homens e mulheres humanos, embora a Ordem abrigue também samurais e alguns membros de outros povos de Tamura. Todos se comunicam através de uma linguagem de sinais secretos (compreendê-los requer um teste de Conhecimento para idiomas contra CD 20).

Para cada câmara explorada na masmorra, role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 1d8 na tabela ao lado.

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

CÂMARAS DE TREINAMENTO

Estas câmaras estão repletas de peças de madeira giratórias do chão ao teto, em constante movimento. É impossível atravessá-la de qualquer forma sem passar pelo circuito de treinamento.

ENCONTROS NO DESAFIO DE LIN-WU

1D8	ENCONTRO
1-2	1d12+2 mashins monges (<i>Ameaças de Arton</i> , página 160)
3	1d4 tengu bandoleiro (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 164)
4-5	1d4 monge do Sonho (p. 116)
6	1d4 mashins samurais (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 160)
7	1 samurai visitante (p. 118)
8	1 dragão celestial jovem (<i>Ameaças de Arton</i> , página 165)

Tentar fazê-lo exige três testes de Acrobacia, Atletismo, Guerra, Intuição ou Luta (CD 31). Cada falha causa 10d6 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 31 reduz o dano à metade).

Estas câmaras servem não apenas para deter intrusos, mas também testar as habilidades dos habitantes da masmorra; estes, de tão acostumados, são automaticamente bem-sucedidos em seus testes, portanto nunca sofrem nenhum dano.

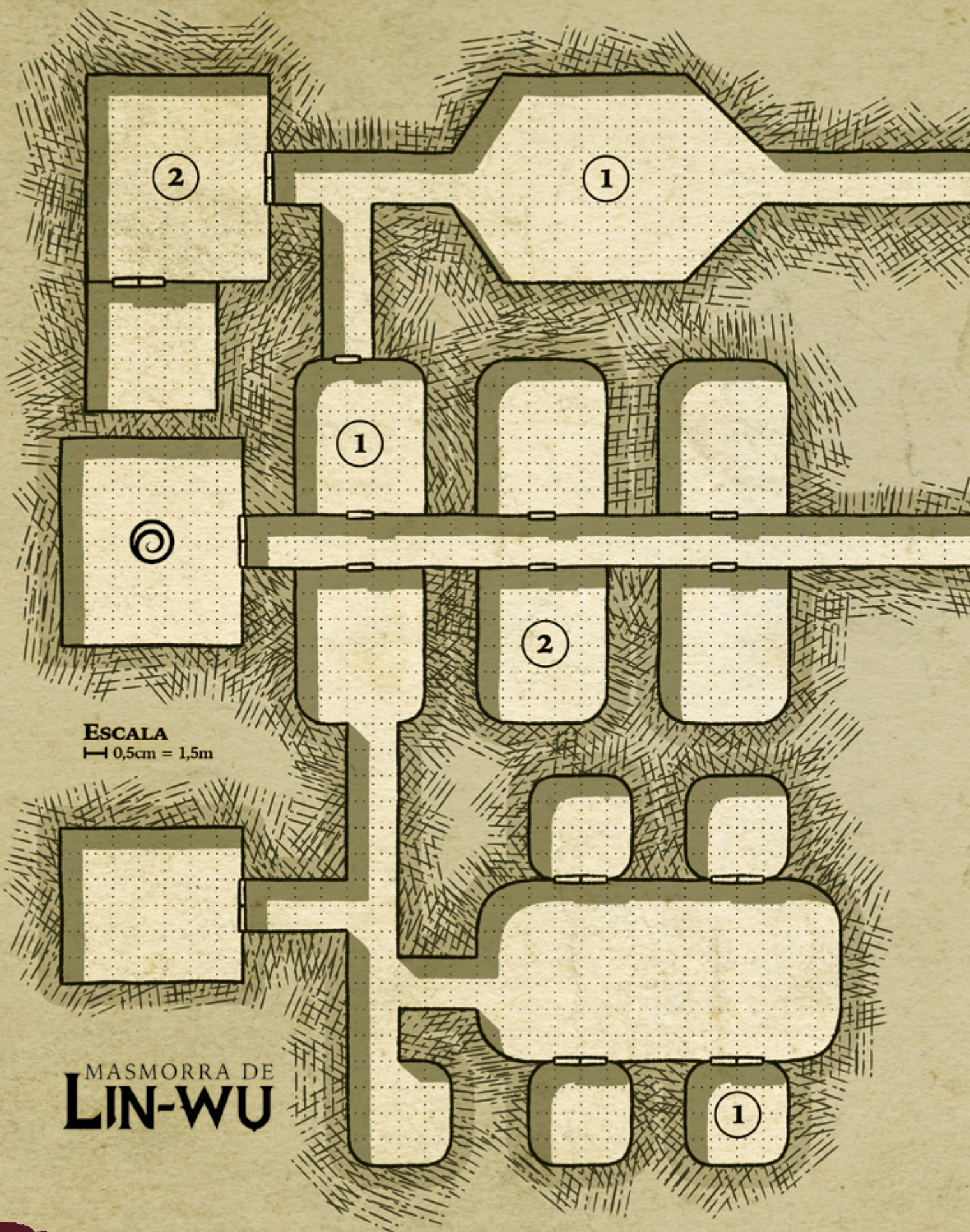
É possível também tentar desarmar a armadilha, mas isso será um descumprimento do Agrado aos Deuses, e ela será reativada no início da próxima cena. A armadilha pode ser desativada com um teste de Ladinagem (CD 31) ou com a magia *Controlar Madeira*, usando o efeito de retorcer e o aprimoramento que muda o tamanho do alvo para Enorme.

ÁREA 2

JARDINS DE MEDITAÇÃO

Livres de obrigações como cultivar alimento ou realizar tarefas domésticas, os monges devotam seu tempo apenas a treinos rigorosos. Mas quando corpo e mente precisam de repouso, eles podem ser encontrados nestes locais.

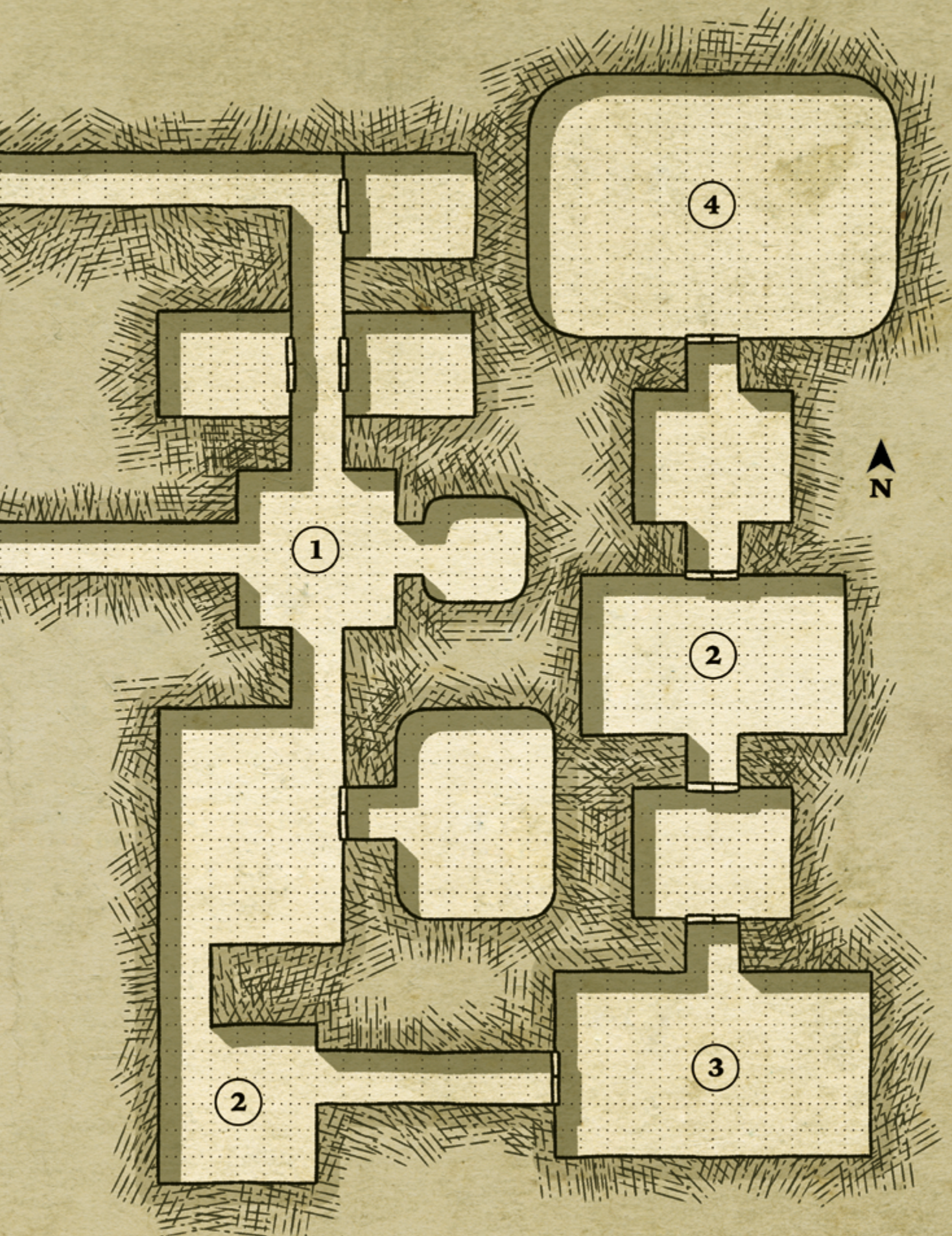
Grandes áreas da masmorra são formadas por belos jardins, que colocam os visitantes em contato com a natureza. Todos são iluminados por um efeito mágico que imita a luz solar, mas exceto por este detalhe nenhum jardim é igual ao outro. Alguns são formados apenas por areia branca e pedras, grandes e pequenas, distraindo o observador de preocupações com suas formas simples. Outros oferecem vastos tanques de carpas coloridas — algumas medindo quase dois metros, após séculos crescendo aqui. E alguns



ESCALA

— 0,5cm = 1,5m

MASMORRA DE
LIN-WU



abrigam cerejeiras eternamente em flor, suas pétalas voando e enchendo o ar com alegria.

Oponentes resultantes dos encontros aqui não atacam os aventureiros — apenas sorriem com cordialidade. Eles prezam estes jardins como locais de paz e beleza, e seus maiores tesouros. Qualquer combate iniciado aqui manifesta imediatamente uma criatura elemental, fazendo surgir sempre um *ravna-ak* (*Ameaças de Arton*, p. 92) em jardins de cerejeiras, um *corgann* (*Ameaças de Arton*, p. 89) nos tanques de carpas, ou um *pamgra* (*Ameaças de Arton*, p. 98) nos jardins de pedras, que ataca os aventureiros. Iniciar uma luta aqui viola o Agrado aos Deuses do desafio.

ÁREA 3

QUESTÃO DE HONRA

Esta câmara é diferente de outras vistas até aqui. Apesar de manter a aparência do resto da masmorra, em seu interior há um homem de joelhos no centro da sala. Seus braços estão presos em algemas de madeira cobertas de kanji. Quando entram, ele lança um olhar cheio de tristeza aos recém-chegados. Caso tentem se aproximar, fica agitado, gesticulando para se afastarem.

Nas paredes existem inscrições contando a história do homem, compreensíveis para *tamuranianos* ou com um teste de Conhecimento para idiomas (CD 20). Ele era um *samurai* valoroso no passado. Quando seu senhor começou a tratar os *camponeses* de forma cruel, revoltou-se e executou o nobre pelas costas. Mesmo sendo pelo bem do povo, agiu de forma desonrada. Quando chegou ao plano de Lin-Wu, por morte natural, foi deixado aqui para ser julgado.

As algemas só podem ser abertas com dois testes: um de Ladinagem e um de Misticismo (ambos CD 31). Se liberto, o *samurai* continua triste, mas acompanha os aventureiros como um parceiro combatente mestre. Ele retorna a Cande'ssa e se apresenta como Hironobu Kentaro. Ignorá-lo não afeta o Agrado aos Deuses.

Entretanto, aventureiros devotos de Lin-Wu ou que passem em um teste de Religião (CD 31) sabem que matá-lo o enviará para seu reino divino, agora julgado e com a alma livre. Se anunciam essa intenção, a expressão de tristeza do homem cessa, substituída por extrema tranquilidade. Assim que a arma toca o *samurai*, ele se desfaz em borboletas azuladas. Em seu lugar, deixa uma katana com três melhorias.

ÁREA 4

○ GUARDIÃO ○

A raça das *nagahs* é formada por criaturas de torso humano e corpo de serpente, consideradas nobres e de

bom coração. No futuro isso seria desmascarado como uma farsa. Entretanto, *nagahs* eram comuns inclusive na antiga Tamu-ra — onde formavam grandes clãs. Alguns membros desse povo, muito raros, nasciam com quatro braços. Com o objetivo de treinar seus corpos especiais, buscavam monastérios para extrair o potencial máximo de seus múltiplos membros.

Yon-Ude Hebi é ainda mais especial. O que começou como uma infiltração traiçoeira, se desenvolveu em uma vida de treino, disciplina e combate contra injustiças, tornando-o um dos mais habilidosos monges na existência. A honra o transformou. Quando designado por Lin-Wu como Guardião de sua masmorra, o valoroso *nagah* aceitou a missão com muita responsabilidade.

Nesta câmara ampla e despojada, Yon-Ude treina diariamente com os monges da Ordem dos Defensores do Sonho, sempre aprimorando suas técnicas e cultivando com os habitantes uma forte amizade. No entanto, quando os heróis chegam, ele luta sozinho — até a morte — conforme Lin-Wu ordenou.

CRIATURA. Yon-Ude, o monge (p. 117).

Assim que sua primeira forma é derrotada, o sinal de *Viagem Planar* não muda. Quando os aventureiros olham novamente para Yon-Ude, ele começa a emanar um brilho dourado, seus olhos faíscam da cor de jade, e suas escamas agora mais parecem com aquelas dos dragões celestiais de Tamu-ra.

CRIATURA. Yon-Ude, o dragão guerreiro (p. 118).

Quando o Guardião é vencido nesta segunda forma, o sinal de *Viagem Planar* enfim brilha no chão, abrindo caminho de volta a Cande'ssa.

NPCs & CRIATURAS

MONGE DO SONHO

Humanoide (humano) Médio

ND 7

INICIATIVA +13, **PERCEPÇÃO** +13

DEFESA 29, **FORT** +7, **REF** +20, **VON** +14, evasão aprimorada, imunidade a medo

PONTOS DE VIDA 196

DESLOCAMENTO 15m (10q)

CORPO A CORPO/À DISTÂNCIA Armado e perigoso x3 +18 (1d10+10, 19/x3).

ARMADO E PERIGOSO O monge é proficiente com todas as armas existentes na masmorra de Lin-Wu. Ele pode empunhar uma delas ou usar seu ataque desarmado. Se es-

colher uma arma, ela tem as estatísticas indicadas em seu ataque, modificadas pelo tipo de dano e pelas habilidades da arma (como alongada). Entretanto, se escolher ataque desarmado, pode fazer um ataque adicional.

ATAQUE DE CHI Os ataques do monge ignoram 5 pontos de redução de dano.

INTEGRIDADE CORPORAL (PADRÃO) Uma vez por rodada, o monge remove uma condição entre abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, pasmo ou surdo, em si mesmo ou uma criatura adjacente.

MESTRE DE MANOBRAS O monge recebe +5 em testes de manobras (já contabilizado).

TÉCNICA COMBINADA (LIVRE) Uma vez por rodada, quando acerta um ataque, o monge pode fazer uma manobra de combate (teste +23) contra a criatura atingida.

FOR 2, DES 4, CON 2, INT 0, SAB 4, CAR 0

PERÍCIAS Acrobacia +11, Atletismo +9, Intuição +13, Religião +11.

TESOURO Nenhum.

YON-UDE, O MONGE

Humanoide (nagah) Médio

ND 10

INICIATIVA +15, **PERCEPÇÃO** +16, percepção às cegas, visão na penumbra

DEFESA 36, **FORT** +10, **REF** +22, **VON** +16, evasão aprimorada, imunidade a medo, resistência a veneno +5

PONTOS DE VIDA 450

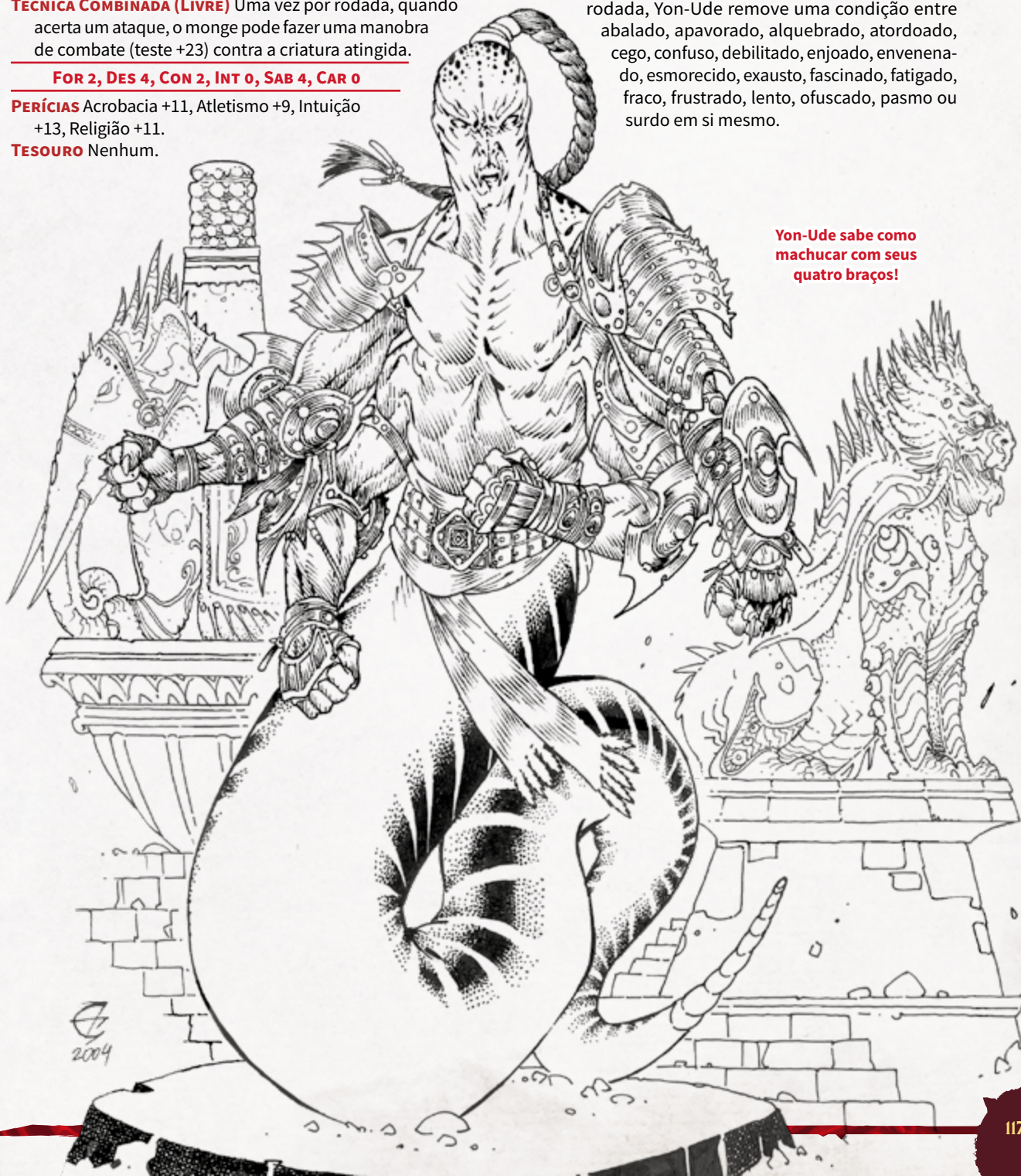
DESLOCAMENTO 21m (14q)

CORPO A CORPO Ataque desarmado x4 +29 (1d10+10, 19/x3) e cauda +29 (1d6+10).

ATAQUE DE CHI Os ataques de Yon-Ude ignoram 10 pontos da redução de dano.

INTEGRIDADE CORPORAL (PADRÃO) Uma vez por rodada, Yon-Ude remove uma condição entre abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, pasmo ou surdo em si mesmo.

Yon-Ude sabe como machucar com seus quatro braços!



KIAI DIVINO (LIVRE) Quando faz um ataque, Yon-Ude causa dano máximo, sem necessidade de rolar dados. *Recarga (padrão).*

MESTRE DE MANOBRAS Yon-Ude recebe +5 em testes de manobras (já contabilizado).

SEQUÊNCIA ATORDOANTE Uma criatura que sofre dano de dois ataques desarmados de Yon-Ude fica atordoada por uma rodada (Fort CD 30 evita). Uma criatura só pode ser atordoada por essa habilidade uma vez por rodada.

TÉCNICA COMBINADA (LIVRE) Uma vez por rodada, quando acerta um ataque, Yon-Ude pode fazer uma manobra de combate (teste +34) contra a criatura atingida.

FRAQUEZAS OFÍDICAS Yon-Ude sofre 1 ponto de dano adicional para cada dado de dano de frio e -5 em testes de resistência contra Músicas de bardo.

FOR 4, DES 4, CON 3, INT 0, SAB 5, CAR -1

PERÍCIAS Acrobacia +14, Atletismo +14, Cura +15, Guerra +10, Intuição +15, Religião +15.

TESOURO Padrão.

YON-UDE, O DRAGÃO GUERREIRO

Espírito (dragão celestial) Grande

ND II

INICIATIVA +15, **PERCEPÇÃO** +16, percepção às cegas, visão no escuro

DEFESA 36, **FORT** +11, **REF** +24, **VON** +18, evasão aprimorada, imunidade a efeitos de atordoamento, medo, metabolismo, metamorfose e paralisia, redução de dano 10, resistência a magia +3

PONTOS DE VIDA 550

DESLOCAMENTO 21m (14q), voo 21m (14q)

PONTOS DE MANA 60

CORPO A CORPO Quatro garras +32 (3d10+13, 19) e cauda +32 (2d10+13, 19).

ATAQUE DE CHI Os ataques de Yon-Ude ignoram 10 pontos da redução de dano.

BOMBARDEIO CELESTIAL (COMPLETA) Yon-Ude cria 4 esferas de essência que flutuam ao seu redor até o fim da cena. Uma vez por rodada, ele pode gastar uma ação de movimento para disparar uma esfera em uma criatura em alcance longo; o alvo sofre 10d6 pontos de dano de essência e é empurrado 6m na direção oposta (Fort CD 31 evita o empurrão). Além disso, uma vez por rodada, quando Yon-Ude é alvo de um ataque ou habilidade, ele pode disparar uma dessas esferas contra o atacante.

INTEGRIDADE CORPORAL (PADRÃO) Uma vez por rodada, Yon-Ude remove uma condição entre abalado, apavorado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmorecido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, pasmo ou surdo em si mesmo.

KIAI DIVINO (LIVRE) Quando faz um ataque, Yon-Ude causa dano máximo, sem precisar rolar dados. *Recarga (padrão).*

MESTRE DE MANOBRAS Yon-Ude recebe +5 em testes de manobras (já contabilizado).

TÉCNICA COMBINADA (LIVRE) Uma vez por rodada, quando acerta um ataque, Yon-Ude pode fazer uma manobra de combate (teste +37) contra a criatura atingida.

PRESENÇA CELESTIAL Von CD 31 (veja *Ameaças de Arton*, p. 167).

MAGIAS Como um clérigo de Lin-Wu de 11º nível (CD 31). Ele pode lançar magias sem palavras mágicas, gestos, concentração ou componentes materiais.

- *Coluna de Chamas (Padrão, 10 PM)* Um cilindro com 3m de raio e 30m de altura desce dos céus em um ponto em alcance longo. Causa 8d6 pontos de dano de fogo mais 8d6 pontos de dano de luz nas criaturas e objetos livres na área (Ref reduz à metade).

- *Curar Ferimentos (Padrão, 10 PM)* Uma criatura adjacente cura 11d8+11 PV, ou criaturas escolhidas em alcance curto curam 6d8+6.

- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* Yon-Ude escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Religião. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.

- *Imagem Espelhada (Padrão, 5 PM)* Yon-Ude cria 4 cópias ilusórias de si mesmo que fornecem +8 na Defesa. Cada vez que um ataque contra ele erra, uma das imagens desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2. Quando uma cópia é destruída, a criatura que a destruiu fica ofuscada por 1 rodada.

FOR 9, DES 4, CON 8, INT 0, SAB 5, CAR 1

PERÍCIAS Acrobacia +14, Atletismo +19, Cura +15, Guerra +10, Intuição +15, Religião +15.

TESOURO Padrão.

SAMURAI VISITANTE

Espírito (angelus) Médio

ND 9

INICIATIVA +15, **PERCEPÇÃO** +9, visão no escuro

DEFESA 29, **FORT** +15, **REF** +10, **VON** +20, imunidade a medo

PONTOS DE VIDA 360

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Katana x2 +26 (2d8+24, 19).

BLOQUEIO DOS DOIS CÉUS Quando o samurai visitante acerta dois ataques, ela recebe +5 na Defesa até o início do seu próximo turno.

KIAI DIVINO (LIVRE) Quando faz um ataque, o samurai causa dano máximo, sem precisar rolar dados. *Recarga (padrão).*

Luz CELESTIAL (PADRÃO) Uma vez por cena, o samurai lança a magia *Luz*, sem gastar PM (limite de PM 3).

MESTRE DE IAIJUTSU Na primeira rodada do combate, o samurai pode executar uma ação padrão ou de movimento adicional. Além disso, ele pode sacar ou guardar armas como uma ação livre.

FOR 4, DES 2, CON 2, INT 0, SAB 3, CAR 1

PERÍCIAS Diplomacia +11, Guerra +8, Intimidação +9, Intuição +13, Nobreza +8.

EQUIPAMENTO Armadura completa delicada, katana.
TESOURO Padrão.

DESAFIO DE WYNNA

PARA PERSONAGENS DE 12º NÍVEL

Wynna é venerada pela maioria dos arcanistas e bardos. Ainda que alguns duvidem, ela seria provedora de toda a magia arcana, bem como criadora de raças como as das fadas e gênios.

A masmorra de Wynna, assim como as cidades de seu reino planar, lembra antigos palácios com belas cúpulas douradas e toldos de cores vibrantes. Aposentos e corredores são iluminados por pequenos arco-íris, que exercem sobre o ambiente o mesmo efeito da luz solar. O ar parece carregado de cheiro adocicado, que muitos poderiam confundir com algum tipo de iguaria ou incenso exótico — mas um teste de Misticismo (CD 20) revela ser “cheiro de magia”. Esta masmorra contém energias arcanas tão intensas que até não arcanistas podem notá-la.

Colunas de um intenso verde-escuro contrastam com paredes brancas, coloridas com faixas vermelhas. Pinturas, tapeçarias, carpetes e cortinas exibem imagens de odaliscas, gênios e fadas de muitos tipos. Todas parecem se mover como se estivessem vivas. O mesmo vale para uma infinidade de pequenos objetos encontrados sobre mesas, batentes e balcões — como vasos, jarros, taças, lâmpadas, estatuetas, candelabros...

Conjuradores de magia arcana recebem um grande benefício nesta masmorra: eles somam seu maior círculo de magias arcanas em seu total de PM. Conjuradores divinos, no entanto, não recebem o mesmo benefício.

Itens mágicos que permitem lançar magias têm o custo dessas magias reduzidos em -1 PM, e armas e armaduras com encantos ficam “sobrecarregadas”; enquanto estiverem aqui, recebem um encanto adicional, escolhido pelo usuário ao entrar na masmorra, que não conta em seu limite de encantos. Poções e pergaminhos são consumidos normalmente, e outros itens funcionam de forma normal.

Devido ao poder mágico da masmorra, qualquer tentativa de detectar magia, como através de Misticismo, *Visão Mística* e similares, são inúteis — a magia simplesmente está em toda parte. Pela mesma razão, tentativas de *Dissipar Magia* são muito mais difíceis; o usuário sofre -5 em testes de perícia para tentar dissipar qualquer magia. No entanto, contramágicas ainda funcionam de forma normal.

AGRADO AOS DEUSES

Wynna é uma deusa de imensa generosidade. Para ela, magia arcana é a mais preciosa das dádivas e não deve ser negada a ninguém. A deusa admira aqueles que aceitam esse presente, e ainda mais aqueles que oferecem esse presente a outros.

Os aventureiros recebem Pontos Divinos se cada um deixa aqui um item mágico no valor mínimo de T\$ 18.000. A oferenda deve ser feita na área 4, onde está o portal de saída. Itens resgatados dos relicários (veja adiante) também podem ser empregados com essa finalidade.

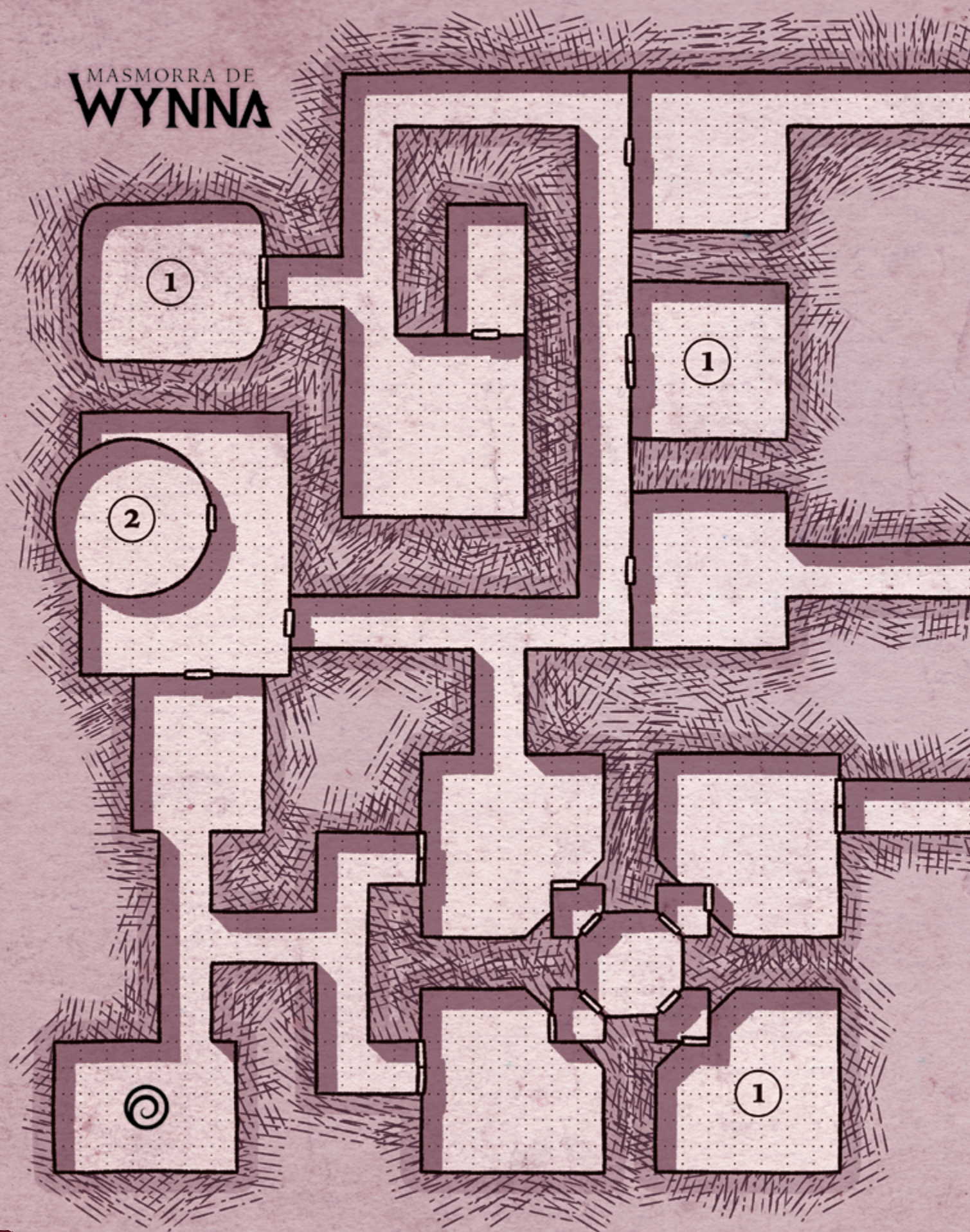
ENCONTROS

A masmorra é habitada principalmente por fadas, gênios, feiticeiros e outros seres mágicos, todos instruídos por Wynna para atacar e derrotar quaisquer aventureiros.

Alguns monstros mágicos, como elementais, também circulam pela masmorra. Em geral são encontrados apenas nas áreas maiores, esperando para atacar invasores. Estas feras estão constantemente irritadas, evitadas até pelos outros habitantes.

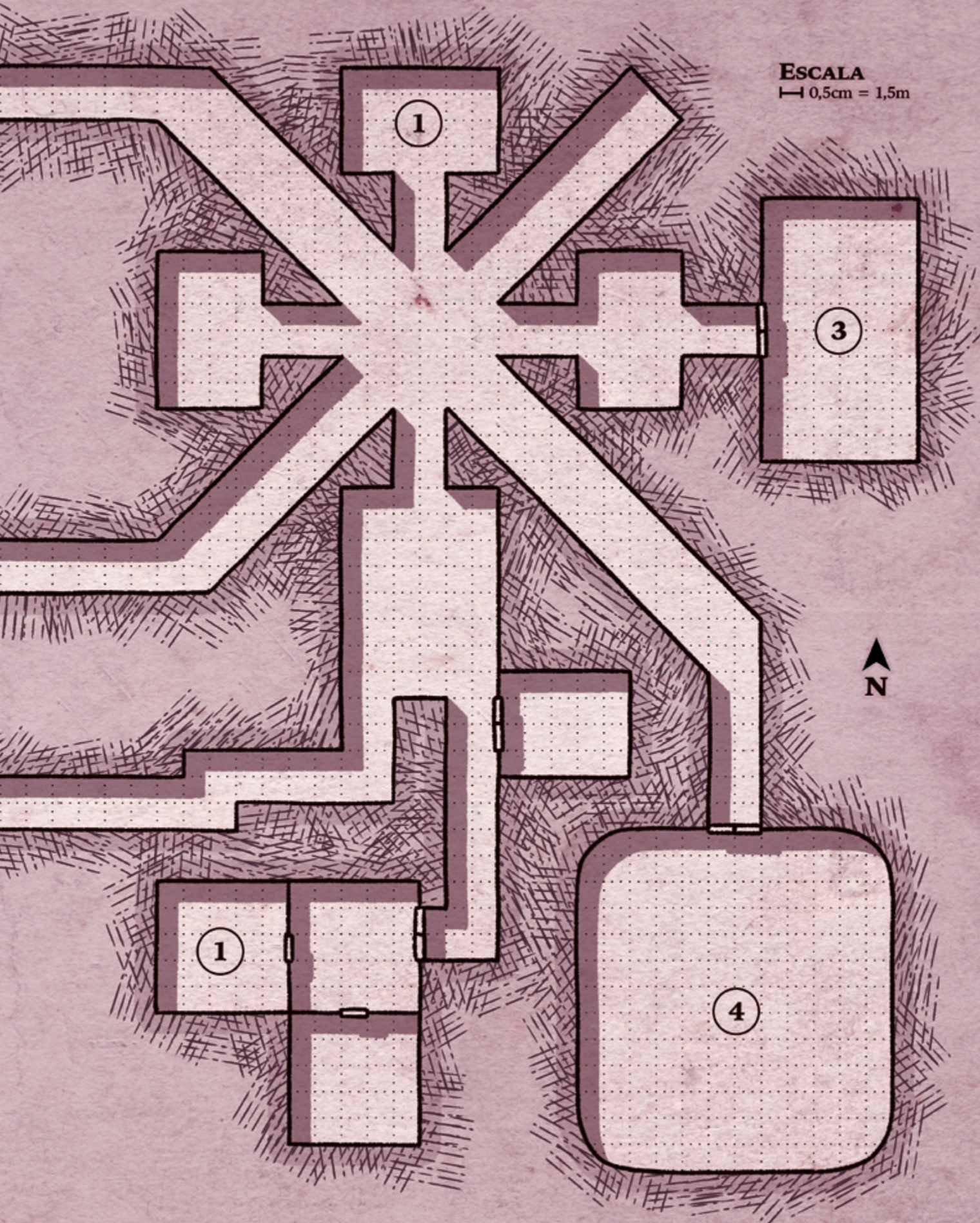
Toda a mobília e decoração é composta por objetos animados. São inofensivos e não atacam os aventureiros, mesmo quando tocados ou manuseados: alguns

MAS MORRA DE
WYNNA



ESCALA

1 0,5cm = 1,5m



comportam-se como cãezinhos, pulando em volta dos visitantes e até aceitando afagos. Só reagem com violência quando alguém tenta danificá-los ou roubá-los do aposento onde estão: neste caso, todas as peças no aposento (1d8+2 objetos animados Minúsculos, 1d8 Pequenos, 1d4 Médios e 1d2 Grandes) atacam os aventureiros. Os objetos animados são imunes a efeitos que pedem testes de Fortitude e Vontade, e seus ataques causam dano de impacto. Quando ocorre um combate envolvendo outras criaturas, os objetos se alarmam e fogem para a saída mais próxima. Suas características dependem de seu tamanho:

MINÚSCULO. For -3, Des 4, 5 PV; um ataque +14 (1d12+6), 15 Def.

PEQUENO. For -2, Des 2, 10 PV; dois ataques +17 (2d6+8). 12 Def, 5 RD.

MÉDIO. For 0, Des 1, 20 PV; dois ataques +23 (3d6+10). 10 Def, 10 RD.

GRANDE. For 2, Des 0, 40 PV; dois ataques +27 (3d6+15). 10 Def, 15 RD.

Para cada meia hora na masmorra, role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 1d6 na tabela abaixo.

ENCONTROS NO DESAFIO DE WYNNA

1D6	ENCONTRO
1	Qareen tecelão de desejos (p. 126)
2	2x golem de espelhos (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 128)
3	Nagah mística e nagah encantadora (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 331)
4	3x dracomantes (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 149)
5	Corgann, rarvnaak, ber-baram e pamgra (<i>Ameaças de Arton</i> , pp. 89, 92, 95 e 98)
6	Bruxa goblin (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 79)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

OS RELICÁRIOS

Cada um destes aposentos é um relicário — um tipo de câmara própria para armazenar relíquias santas. As paredes são decoradas com mosaicos de ladrilhos, que exibem figuras de aventureiros em combate contra

monstros. Com um teste de Guerra ou Misticismo (CD 20) é possível identificar as cenas como a representação de grandes aventuras envolvendo magia ou magos. Pelo menos uma figura na cena está empunhando um objeto de grande poder.

No centro de cada câmara há um pequeno pedestal. Sobre ele repousa um item mágico de altíssimo valor, o mesmo visto nos mosaicos, que pode ser qualquer entre os seguintes. Role 1d12 na tabela abaixo para determinar o item, role novamente qualquer resultado repetido para definir outro item.

Os itens da tabela são descritos em *Tormenta20*, (pp. 335-345), exceto pelo pilão conspurcado, que é encontrado em *Ameaças de Arton*, p. 403.

Estas peças podem ser reconhecidas com um teste bem-sucedido de Misticismo (CD 25). São presentes de Wynna para aventureiros que sejam habilidosos e poderosos com magia arcana.

Cada item está protegido no interior de uma bolha mágica, acima de um pedestal. Esta brilha com todas as cores dos seis elementos das Seis Luas de Magika, reino da Deusa da Magia, **ácido**, em verde; **eletricidade**, em amarelo; **fogo**, em vermelho; **frio**, em azul; **luz**, em branco; **trevas**, em roxo. Para ter acesso aos itens, cada tipo de dano (em qualquer quantidade) deve ser causado ao pedestal. Alternativamente, *Dissipar Magia* sobre o pedestal (Misticismo CD 30) também desmancha a bolha, liberando o conteúdo.

ITENS DO RELICÁRIO

1D12	ENCONTRO
1	<i>Espada bastarda lancinante pungente</i>
2	<i>Espada longa formidável sagrada cruel</i>
3	<i>Amuleto da robustez</i>
4	<i>Cinto da força do gigante</i>
5	<i>Coroa majestosa</i>
6	<i>Estola da serenidade</i>
7	<i>Manto do morcego</i>
8	<i>Pulseiras da celeridade</i>
9	<i>Tiara da sapiência</i>
10	<i>Gema elemental</i>
11	<i>Pilão conspurcado</i>
12	<i>Cajado do poder</i>

PEQUENOS FEITICEIROS

O extremo oeste deste amplo jardim leva para uma escadaria em espiral, que conduz a uma torre. No topo encontramos uma área que não consta no mapa: um imenso laboratório de magia, habitado por uma... chusma de kobolds.

Como se sabe, kobolds são criaturas reptilianas de parentesco (muito) distante com os dragões, talvez até mesmo descendentes destas criaturas majestosas. Prova disso é que, em alguns raros indivíduos, o sangue de dragão “desperta” e se manifesta na forma de poderes mágicos.

Os Katharmeks são um grupo desses kobolds especiais, feiticeiros. Expulsos de sua comunidade quando suas habilidades surgiram, logo aprenderam a sobreviver longe da espécie. Com muito esforço foram aceitos em um grupo de aventureiros e aperfeiçoaram seus dons. Um dia, durante uma jornada difícil, todos os companheiros da chusma foram dizimados. Estavam sozinhos outra vez, e seu sofrimento atraiu a simpatia de Wynna.

A deusa não podia ressuscitar seus amigos, suas almas agora residiam nos domínios de outros deuses. Então cedeu aos Katharmek uma vasta biblioteca arcana em um lugar tranquilo (afinal, visitantes são raros por aqui), onde poderiam estudar e aumentar ainda mais seus poderes. Eles nunca envelheceriam, e poderiam viver aqui até que Valkaria fosse livre, quando então o Labirinto supostamente desapareceria.

Após séculos de treino e estudo, os Katharmeks se tornaram poderosos kobolds feiticeiros. Quando acreditarem ser o momento, planejam partir em uma grande jornada pelos Reinos dos Deuses para resgatar seus amigos. No entanto, antes precisam continuar progredindo — então farão tudo para impedir os aventureiros de salvar Valkaria. Pois, se isso acontecer, seus estudos serão interrompidos.

Assim que notam intrusos bisbilhotando sua torre, a chusma passa a persegui-los pela masmorra, empregando táticas de guerrilha. Sempre atacam de distância segura, com magias. Primeiro usam *Conjurar Monstro* para minar os recursos dos aventureiros; se uma vítima chega a metade de seus PV, começam um ataque impiedoso com magias de longo alcance. Feridos, usam *Curar Ferimentos* e fogem por enquanto.

CRIATURA. Katharmeks (p. 125).

Caso os aventureiros consigam alcançar a câmara do Guardiã, os Katharmeks surgem para ajudá-lo na batalha. Os kobolds detestam o gênio maligno, mas sua destruição vai contra seus objetivos.

A OFICINA DA ANIMADORA DE MÓVEIS

Ao norte da câmara principal se encontra um simpático aposento, decorado com uma ampla mesa posta com talheres e jogos de chá. Lembra uma das muitas casas de chá em Valkaria, exceto que a parede dos fundos exibe muitas ferramentas, como uma oficina de marcenaria. No meio do salão, levitando um bule e conjurando uma chama abaixo, uma qareen loira com muitas tatuagens prepara chá junto a seus objetos animados.

Ranad é uma bruxa transportada para cá a pedido de Wynna. Famosa por suas peças, foi encarregada pela deusa como “decoradora”, responsável por todos os objetos animados na masmorra.

A bruxa não é hostil aos aventureiros, a menos que tenham destruído algum de seus móveis, que são como bichinhos de estimação para ela — o que a deixará muito aborrecida. Se insistem no erro e não pedem desculpas, Ranad os expulsa, teleportando-os para fora da oficina e bloqueando o acesso. Caso isso aconteça, os móveis serão hostis aos jogadores em todas as próximas salas!

Caso contrário, Ranad os recebe com xícaras de chá quente e relaxante, no sabor preferido dos aventureiros. Ela reconhece os perigos da masmorra, oferecendo como ajuda um de seus próprios construtos. Assim, Ranad oferece sua oficina de animação para que o construam!

OFICINA MÁGICA

ND 12

Os personagens precisam fabricar uma peça de mobília mágica, o que pode ser um pouco complicado em meio a um caos de energias místicas e ferramentas dançarinas!

OBJETIVO Fabricar um parceiro mobília.

EFEITO O grupo precisa acumular 2 sucessos em cada uma das seguintes ações: agarrar ferramenta, ler manual e montagem. No final de cada rodada ímpar, cada personagem sofre 4d8 pontos de dano de perfuração (Ref CD 30 evita) devido aos móveis e ferramentas que dançam freneticamente pelo lugar. No final de cada rodada par, cada personagem perde 1d4 PM (Von CD 30 evita) devido aos vórtices arcanos que surgem espontaneamente na oficina.

AGARRAR FERRAMENTA (LUTA CD 30) O personagem agarra uma ferramenta útil e necessária. Um sucesso nessa ação fornece +2 nos testes de montagem, enquanto um segundo sucesso aumenta este bônus para +5.

AJUDAR ALIADO (VARIA) O personagem faz um teste para ajudar (veja *Tormenta20*, p. 221) o teste de ação de um aliado. O jogador pode usar qualquer perícia que conse-

guir justificar — Intuição para perceber o trajeto de uma ferramenta, Misticismo para auxiliar na montagem etc.

AUXÍLIO ESOTÉRICO (MISTICISMO CD 30) O personagem usa manipulações arcanas finas para executar uma das tarefas necessárias. Passar neste teste conta como um sucesso em qualquer uma das outras ações, mas apenas um sucesso pode ser substituído desta forma.

DAR COBERTURA (LUTA OU PONTARIA CD 10) O personagem usa suas armas contra as mobílias e ferramentas voadoras. Isso funciona como ajudar, exceto que o bônus é aplicado no teste de Reflexos de todos os personagens feito no final da rodada.

ESCUDO MÍSTICO (MISTICISMO CD 10) O personagem usa seu conhecimento místico para defender o grupo contra os vórtices arcanos. Isso funciona como ajudar, exceto que o bônus é aplicado no teste de Vontade de todos os personagens feito no final da rodada.

LER MANUAL (CONHECIMENTO CD 25) O manual de montagem de Ranad foi escrito em um idioma estranho. Um sucesso nessa ação fornece +2 nos testes de montagem, enquanto um segundo sucesso aumenta este bônus para +5.

MONTAGEM (OFÍCIO [ARTESÃO] CD 40) O personagem monta uma parte do parceiro.

Em caso de sucesso, os personagens “fabricam” um construto parceiro veterano de um tipo a sua escolha entre combatente, defensor, médico ou montaria. Ranad os parabeniza pelo belo trabalho (sendo bem-sucedido ou não). Se ainda não encontraram os Katharmeks, ela avisa para terem cuidado, pois querem impedir que o Guardião seja derrotado.

Com um aceno, Ranad se despede; com outro, arruma magicamente a bagunça na oficina.

ÁREA 4

O GUARDIÃO DAS TREVAS

Esta câmara funesta contrasta violentamente com o resto da masmorra. Não há arco-íris aqui, apenas tochas de chamas demoníacas. As paredes enegrecidas são adornadas com cenas de escravidão e tortura. No chão, o círculo de *Viagem Planar* parece traçado com sangue. Logo à frente, sobre um trono, repousa um imenso humanoide de pele negra, olhos vermelhos e dois pares de chifres retorcidos, que lembra um demônio. Um par de asas membranosas farfalha, enquanto seu olhar dispara ódio puro contra os recém-chegados.

Nem todos os habitantes do Labirinto foram trazidos aqui pelos deuses por livre vontade, nem escolhidos para cumprir missões honrosas. Alguns são prisioneiros. Darkazimm, um *dabbus* — gênio das trevas —, é uma dessas criaturas.

Representante particularmente maligno de sua raça, durante séculos comandou uma bem-sucedida guilda de mercadores de escravos que atuava através dos planos. Os negócios cresceram quando o gênio

passou a lidar com “mercadoria” mais preciosa — arcanistas, fadas e outros gênios, vendidos por altos preços para seres planares poderosos e deuses menores. Suas vítimas terminavam como servos, cobaias para experimentos, ou mesmo pratos exóticos em banquetes demoníacos!

Tamanha crueldade para com os seres mágicos enfureceu a Deusa da Magia. Ela designou um grupo de aventureiros para capturar o monstro, então aprisionado nesta câmara para sempre.

O destino de Darkazimm é lutar pela vida por toda a eternidade, pois ele é o Guardião da masmorra — apenas com sua destruição o portal para o próximo desafio será ativado. Assim, ele tem empregado os últimos séculos pensando em formas de escapar do cativeiro, e também elaborando estratégias para derrotar seus possíveis adversários.

Para isso ele conta com a ajuda inesperada de seus “vizinhos” Katharmeks; caso não tenham sido detidos ainda pelos aventureiros, estes poderosos kobolds feiticeiros estarão presentes durante a batalha final, ajudando o gênio à distância com suas magias. Darkazimm odeia os Katharmek, porque os kobolds recusam-se a ajudá-lo a fugir — mas seria tolice rejeitar sua ajuda contra um grupo poderoso de heróis.

CRIATURAS. Darkazimm, o Dabbus Aprisionado (p. 125) e Katharmeks (p. 125).

Este fantástico dabbus combate os aventureiros ferozmente com magias e ataques corporais, enquanto forja um pacto temporário com os Katharmeks ou com os próprios personagens, deturpando seus desejos para ter vantagem no combate...

Uma vez que o monstro seja destruído, arco-íris brilham e a câmara inteira sofre uma drástica transformação, assumindo o mesmo aspecto agradável das outras salas e corredores. Um conjunto de pedestais vazios — um para cada aventureiro presente — surge à volta do círculo de *Viagem Planar*, agora ativo. Os pedestais se destinam a itens mágicos deixados como oferendas, conforme o Agrado aos Deuses do desafio, para que os heróis recebam Pontos Divinos.

Caso os Katharmeks não tenham sido destruídos, fugirão. Afinal resta torcer para que os oito desafios seguintes detenham os heróis. Se isso acontecer, a masmorra de Wynna volta ao normal, o gênio é devolvido à vida (ou substituído por outro Guardião, pouco importa...), e seus estudos poderão prosseguir. Porém, caso os Katharmeks sejam convencidos pelos aventureiros, eles retornam com o grupo para Candé’ssah. Ali, se instalam na Biblioteca e passam a viver como os demais habitantes, podendo inclusive estabelecer laços com os aventureiros (veja p. 126).

NPCs & CRIATURAS

DARKAZIMM, O DABBUS APRISIONADO

ND 12

Espírito (gênio) Enorme

INICIATIVA +16, **PERCEPÇÃO** +10, visão no escuro

DEFESA 41, **FORT** +22, **REF** +10, **VON** +26, imunidade a encantamento, necromancia e trevas, redução de dano 10, resistência a magia arcana +10

PONTOS DE VIDA 420

DESLOCAMENTO voo 15m (10q)

PONTOS DE MANA 82

CORPO A CORPO Cimitarra x2 +32 (3d10+20, 18, mais 2d8 trevas).

CONDUTA DE DARKAZIMM Darkazimm só faz pactos com devotos de Tenebra, Szzaas, Megalokk, Ragnar ou criaturas que se demonstrem verdadeiramente más e cruéis. Além disso, como parte da sua natureza artilosa, ele aceita servir a quem possa manipular para concluir seus objetivos.

CORPO DE TREVAS Darkazimm sofre dano por efeitos mágicos de cura de luz e recupera PV com dano de trevas.

“CUIDADO COM O QUE DESEJA...” (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando uma criatura a até 30m de Darkazimm lança uma magia, ele altera um ou mais alvos da magia ou a área afetada por ela (Von CD 35 evita).

DEVORAR MAGIA Se Darkazimm passar num teste de resistência contra uma magia que o tem como alvo, ele não sofre efeito nenhum e recupera uma quantidade de PM igual aos que foram gastos naquela magia.

MAGIA ACELERADA (LIVRE, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, Darkazimm muda a execução desta ação para livre.

ÓDIO ANCESTRAL Quando Darkazimm reduz os PV de um inimigo a 0 ou menos, ele recupera metade do dano que causou a este inimigo.

PODERES CÔSMICOS FENOMENAI (COMPLETA) Darkazimm estabelece um pacto com uma criatura inteligente (Int -3 ou maior) voluntária a até 30m, que se torna seu amo. Esse pacto concede ao amo a capacidade de realizar um único pedido (como o efeito básico da magia Desejo) e dura até que o desejo seja atendido ou até que Darkazimm gaste uma ação completa para encerrá-lo.

DENTRO DE UMA LAMPADAZINHA Enquanto Darkazimm estiver envolvido em um pacto e estiver a até 30m de seu amo, o custo de suas habilidades mágicas é reduzido em -1 PM.

MAGIAS Como um feiticeiro de 12º nível (CD 35). Além das magias listadas, ele pode lançar qualquer magia de necromancia, arcana ou divina, de até 4º círculo.

- **Amedrontar (Padrão, 10 PM)** Criaturas à escolha de Darkazimm em alcance curto ficam apavoradas por 1d4+1 rodadas e depois abaladas (Vontade reduz para abalada por 1d4 rodadas).
- **Toque Vampírico (Padrão, 10 PM)** Darkazimm faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, causa

12d6 pontos de dano de trevas e recupera pontos de vida em valor igual à metade desse dano de trevas.

- **Velocidade (Padrão, 3 PM, sustentada)** Darkazimm pode executar uma ação padrão adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.
- **Vitalidade Fantasma (Padrão, 11 PM)** Criaturas em um raio de 6m ao redor de Darkazimm sofrem 6d10 pontos de dano de trevas, e ele recebe PV temporários iguais ao dano total causado (Fort reduz à metade).

FOR 2, DES 4, CON 4, INT 5, SAB 0, CAR 10

PERÍCIAS Conhecimento +15, Enganação +20, Intuição +10, Misticismo +15.

EQUIPAMENTO Braceletes de ouro, cimitarra tumular macabra certa. **TESOURO** Nenhum.

KATHARMEKS

ND 10

Monstro Médio

INICIATIVA +13, **PERCEPÇÃO** +8, visão no escuro

DEFESA 32, **FORT** +9, **REF** +22, **VON** +17, redução de ácido, eletricidade, fogo e frio 15, vulnerabilidade a dano em área

PONTOS DE VIDA 260

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 75

AJUNTAMENTO ESCAMOSO Os Katharmeks contam como Pequenos para efeitos dos espaços por onde podem passar e, quando fazem um teste de resistência contra um efeito que afeta apenas uma criatura e não causa dano, rolam dois dados e usam o melhor resultado.

CHUSMA DRACÔNICA (MOVIMENTO) Os Katharmeks se revezam para lançar magias. Escolha entre ácido, fogo, frio e eletricidade. Criaturas que falham nos testes de resistência das magias do tipo escolhido sofrem um efeito adicional por 1d6 rodadas. Ácido: vulnerável (cumulativo); eletricidade: paralisado; fogo: em chamas (cumulativo); frio: lento. Os Katharmeks não podem escolher o mesmo elemento duas vezes seguidas.

DUPLA MÁGICA (LIVRE, 4 PM) Uma vez por rodada, quando lançam uma magia, os Katharmeks podem lançar outra magia de elemento diferente como ação livre. Essa magia recebe o efeito do elemento correspondente de Chusma Dracônica.

ESCUDO MÁGICO Quando lançam uma magia, os Katharmeks recebem um bônus na Defesa igual ao círculo da magia lançada até o início do próximo turno deles.

MAGIAS Como um feiticeiro de 10º nível (CD 32).

- **Bola de Fogo (Padrão, 5 PM)** Os Katharmeks causam 8d6+10 pontos de dano de fogo em todas as criaturas e objetos livres em uma esfera de 6m em alcance médio (Ref reduz à metade).
- **Campo de Força (Reação, 4 PM)** Quando sofrem dano, os Katharmeks recebem redução de dano 30 contra este dano.
- **Curar Ferimentos (Padrão, 5 PM)** Uma criatura adjacente cura 6d8+6 PV.
- **Conjurar Monstro (Completa, 7 PM, sustentada)** Os Katharmeks conjuram uma criatura Grande em um espaço desocupado em alcance curto. É uma criatura com Defesa 28, imune a efeitos que pedem testes de Fortitude ou Vontade, tem For 7, Des 2, 105 PV, deslocamento 12m e pode fazer uma ação de movimento por rodada. Os Katharmeks

Katharmeks em Candeh'ssa

Caso tenham sido poupados pelos aventureiros e convencidos a deixar a masmorra — com um teste estendido de Diplomacia (CD 25, três sucessos) — os Katharmeks se mudam para Candeh'ssa. Ali, seu conhecimento sobre magias e pergaminhos permite que sejam aceitos, ainda que com certa relutância, na Biblioteca da cidade. Ainda que dividida entre encontrar seu lugar de fato na cidade e prosseguir com seus estudos arcanos, a barulhenta chusma de kobolds não desistiu de resgatar as almas de seus amigos.

★ Biblioteca (p. 29).

♥ Livros, pergaminhos, magia arcana, besouros, roupas remendadas.

♠ Crânios, copos trincados, necromancia, penas totalmente brancas.

ÚLTIMA DEMANDA. Os estudos dos Katharmeks os levaram a acreditar que a chave para resgatar os espíritos de seus amigos reside em algum lugar no Desafio de Thyatis. Isso é uma missão de ritual (Misticismo) que deve ser realizada especificamente nessa masmorra.

Benefícios de Afinidade

CORDIAL (1 A 3 PA). Uma vez por estada em Candeh'ssa, você recebe um pergaminho de uma magia arcana de 1º círculo a sua escolha.

LEAL (4 A 6 PA). Como acima, mas o pergaminho pode conter magias arcanas de até 2º círculo.

ÍNTIMO (7 PA). Quando lança uma magia de um pergaminho arcano, você recebe +2 PM para gastar em aprimoramentos.

podem gastar uma ação padrão para que ele se desloque o dobro na rodada, ou cause 4d6+10 pontos de dano de impacto em uma criatura adjacente.

- **Flecha Ácida (Padrão, 5 PM)** Uma criatura ou objeto em alcance médio sofre 5d6+10 pontos de dano de ácido e fica coberta por muco corrosivo por 2 rodadas, sofrendo 3d6 pontos de dano de ácido por rodada (Ref reduz à metade e evita o muco corrosivo).
- **Relâmpago (Padrão, 5 PM)** Os Katharmeks causam 8d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas em uma linha de 30m (Ref reduz à metade).

- **Sopro das Uivantes (Padrão, 6 PM)** Criaturas em um cone de 9m sofrem 8d6+10 pontos de dano de frio e, se Médias ou menores, ficam caídas e são empurradas 6m na direção oposta. Se houver uma parede ou outro objeto sólido (mas não uma criatura) no caminho, a criatura para de se mover, mas sofre +2d6 pontos de dano de impacto (Fort reduz à metade e evita a condição e o empurrão).

SENSIBILIDADE A LUZ Quando expostos à luz do sol ou similar, os Katharmeks ficam ofuscados.

FOR 0, DES 4, CON 2, INT 3, SAB -2, CAR 7

PERÍCIAS Conhecimento +13, Furtividade +13, Investigação +12, Misticismo +19, Sobrevivência +9.

EQUIPAMENTO Coleção de livros (Conhecimento), robe místico aprimorado, símbolo sagrado de Wynna. **TESOURO** Padrão.

QAREEN TECELÃO DE DESEJOS

Humanoide (qareen da terra) Médio

ND II

INICIATIVA +12, **PERCEPÇÃO** +9

DEFESA 38, **FORT** +11, **REF** +24, **VON** +18, resistência a magia +2, redução de ácido 10, redução de dano 5

PONTOS DE VIDA 280

DESLOCAMENTO 9m (4q)

PONTOS DE MANA 88

DESEJOS Se o qareen tecelão de desejos lançar uma magia que alguém tenha pedido desde seu último turno, o custo da magia diminui em -1 PM. Fazer um desejo ao qareen é uma ação livre.

DETURPAR DESEJOS (REAÇÃO) Toda vez que uma criatura a até 30m do qareen falha em um teste de perícia, o qareen recebe 5 PV temporários cumulativos. Se o teste estava relacionado a uma habilidade com custo em PM (como um teste de Vontade para se concentrar em uma magia ou um teste de ataque de um Golpe Pessoal), o qareen recebe também uma quantidade de PM temporários cumulativos igual ao custo pago.

ESCUDO MÁGICO Quando lança uma magia, o qareen recebe um bônus na Defesa igual ao círculo da magia lançada até o início do próximo turno deles.

MAGIA ACELERADA (LIVRE, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, o qareen muda a execução dela para livre.

RAIO CORROSIVO (PADRÃO, 1 PM) O qareen dispara um raio em uma criatura em alcance médio. A vítima sofre 3d12 pontos de dano de ácido e fica coberta em muco por 1d4 rodadas; enquanto estiver coberta ela sofre -2 em testes de resistência contra magia (Von CD 33 reduz à metade e evita o muco).

MAGIAS Como um feiticeiro de 11º nível (CD 33).

- **Campo de Força (Reação, 4 PM)** Quando sofre dano, o qareen recebe RD 30 contra esse dano.
- **Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)** O qareen escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias nesse alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.
- **Relâmpago (Padrão, 11 PM)** O qareen causa 14d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas em uma linha de 30m (Ref reduz à metade).

- *Seta Infalível de Talude (Padrão, 7 PM)* O qareen projeta 5 lanças de energia distribuídas em até 5 criaturas em alcance médio. Cada lança causa 1d8+1 pontos de dano de essência.

**FOR 0, DES 3, CON 2,
INT 3, SAB 0, CAR 6**

PERÍCIAS Conhecimento +12,
Diplomacia +15, Intuição
+9, Misticismo +14, So-
brevivência +9.

EQUIPAMENTO Símbolo
sagrado de Wynna.

TESOURO Padrão.

**Darkazimm,
um dos piores
entre todos os
guardiões**



DESAFIO DE OCEANO

PARA PERSONAGENS DE 13º NÍVEL



desafio proposto por Oceano, Deus dos Mares, coloca os aventureiros em ambiente hostil — a masmorra inteira é submersa! Uma rede de túneis submarinos, possivelmente ruínas de uma antiga civilização, hoje tomada por criaturas marinhas.

Aventureiros despreparados para agir embaixo d'água podem encontrar a morte assim que chegam aqui. Se não puder respirar sob a água, o personagem será forçado a prender a respiração (veja *Tormenta20*, página 319).

A água é cristalina, mas a iluminação é quase nenhuma — apenas uma luminosidade pálida, fornecida por algas fosforescentes microscópicas em suspensão. Personagens com visão normal podem ver a até 9m, personagens com visão na penumbra podem enxergar em alcance médio e personagens com visão no escuro enxergam normalmente.

Uma criatura invisível submersa desloca água, mostrando uma “bolha” visível com a forma do seu corpo. A camuflagem fornecida por invisibilidade é reduzida para leve.

Magias que causam dano de fogo não funcionam, a menos que o conjurador tenha sucesso em um teste de Misticismo (CD 20 + nível da magia). Neste caso a magia cria uma bolha de vapor superaquecido em vez de fogo, e funciona normalmente.

Para demais regras para personagens submersos, veja *Tormenta20*, p. 269.

AGRADO AOS DEUSES

Oceano é uma divindade apática, indolente. Não exige de seus servos qualquer comportamento rigoroso. No entanto, demonstra satisfação quando alguém mostra respeito pelo mar e seus habitantes.

Os aventureiros recebem 1 Ponto Divino ao libertar pelo menos um elfo-do-mar ou sereia aprisionado pela tribo rival, ou 3 por libertar ambos.

ENCONTROS

Este labirinto submarino é povoado por numerosos animais e monstros, mas seus ocupantes mais dignos de nota são representantes de duas raças: elfos-do-mar e sereias.

Os povos que vivem sob as ondas são muito mais antigos que qualquer civilização terrestre, compostos por vastos reinos. De um lado temos os elfos-do-mar, patriarcais, mais rústicos que seus “primos” terrestres, formados principalmente por caçadores e bárbaros. De outro lado as sereias, matriarcais, usuárias de magia e artistas encantadoras. Ainda que ambos venerem o mesmo Grande Oceano, suas personalidades e culturas opostas mantêm estes povos sempre em guerra. Não raras vezes, tais guerras quase levaram elfos ou sereias à extinção. Assim, ao longo dos séculos, os povos submarinos passam por longos períodos de destruição e reconstrução.

Indiferente aos massacres, um dia o Grande Oceano convocou os maiores campeões entre as duas raças para habitar e proteger sua masmorra no Labirinto de Valkaria. Como era esperado, elfos e sereias nunca aprenderam a conviver juntos e cooperar entre si. Os eternos inimigos vêm tentando eliminar seus rivais para enfrentar os futuros Libertadores quando estes chegarem — mas, até agora, nenhuma das raças triunfou sobre a outra. Sempre que um combatente é morto, outro é conjurado para substituí-lo, e assim tem sido durante séculos.

Encontros aleatórios acontecem em áreas neutras (veja adiante os territórios dos elfos e sereias). En-

contros com elfos-do-mar batedores são mais comuns, pois as sereias preferem usar magia para investigar os túneis.

Em estado natural, elfos-do-mar e sereias existem em ambos os sexos. No entanto, todos os elfos presentes nesta masmorra são homens, enquanto todas as sereias são mulheres.

Para cada hora na masmorra, role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 1d6 na tabela abaixo:

ENCONTROS NO DESAFIO DE OCEANO	
1D6	ENCONTRO
1	2 elfos-do-mar caçadores (p. 132) e 2 selakos-tigre (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 323)
2	Elfo-do-mar bárbaro e 2 elfos-do-mar caçadores (p. 132)
3	Sereia feiticeira (p. 133) e água-viva gigante (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 319)
4	2 sereias feiticeiras (p. 133)
5	Nereida (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 320)
6	Mega-selako (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 323)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

ALDEIA DOS ELFOS-DO-MAR

Estas câmaras, bem como seus corredores adjacentes e áreas vizinhas, formam o “território” dos elfos-do-mar — em cada uma sempre há 1d6 caçadores e/ou bárbaros. Além disso, nos pontos marcados **E** sempre haverá pelo menos uma sentinela.

Como a mágica da masmorra elimina qualquer necessidade de comida, os elfos passam a maior parte de seu tempo envolvidos em festas tribais, competições, treinos de combate e conselhos de guerra. Também é comum que lutem entre si pela liderança ou posse de troféus (crânios ou pertences de sereias vencidas). Embora não precisem de luz, fazem grandes fogueiras centrais com tochas mágicas roubadas das sereias. Estes aposentos também são decorados com armas, joias, tesouros e troféus.

Talvez estes elfos fossem particularmente cruéis desde o início, ou talvez a longa permanência na mas-

morra os tenha enlouquecido de ódio. De qualquer forma, no aposento marcado **1a** podem ser encontradas 1d4 sereias cativas. Algumas estão acorrentadas às paredes, como troféus vivos. Outras são deixadas livres, obrigadas a tratar de ferimentos e realizar afazeres domésticos: sua força de vontade há muito se esgotou, hoje são totalmente submissas a seus raptos. Aceitam os maus-tratos e nem pensam em fugir. Elas podem ser convencidas a escapar com um teste estendido de Diplomacia ou Enganação (CD 25, 3 sucessos). Uma falha total nesse teste significa que elas não darão mais ouvidos ao personagem.

Elfos-do-mar desprezam habitantes do “mundo seco”, mas respeitam adversários fortes. Caso um grupo seja derrotado em combate, os demais podem aceitar os aventureiros como aliados contra as sereias. No entanto, estes elfos são extremamente desconfiados com relação a conjuradores. São também machistas, em hipótese alguma aceitam lutar ao lado de mulheres.

CRIAATURAS. 1d6 elfos-do-mar caçadores e 1d6 elfos-do-mar bárbaros (p. 132).

ÁREA 2

ALDEIA DAS SEREIAS

Diferentes de seus adversários, as sereias são fracas em combate físico, mas poderosas como conjuradoras arcanas e divinas. O uso inteligente de magia compensa sua falta de habilidade com armas.

Comparadas aos redutos bárbaros dos elfos, as câmaras onde vivem as sereias são paraísos de arte e beleza. Tochas mágicas iluminam seus belos trabalhos de artesanato, desde tapeçarias a esculturas e joias de coral. Quando não estão produzindo tais peças, é comum encontrá-las entretidas com canções, orações ou estudo de magia. Também de forma contrária aos elfos, as sereias não lutam ou competem entre si.

Em vez de sentinelas e batedores, as sereias usam magias de *Alarme* (nas áreas marcadas **A**) e *Vidência* para perceber a aproximação de inimigos. Quando um combate é inevitável, preferem evitar confronto direto e utilizar habilidades de controle. Se a aproximação de inimigos é notada com antecedência, as sereias aproveitam o tempo para se preparar para o combate.

Da mesma forma que seus inimigos, as sereias também fizeram prisioneiros ao longo dos anos. O aposento marcado **2a** serve de cativeiro para 1d4 elfos-do-mar. As portas são abertas ou fechadas com magias, deixando apenas pequenos orifícios, por onde os elfos não podem passar nem mesmo em suas formas animais.

Embora não pratiquem tortura física, as sereias usam estes prisioneiros como cobaias para exercitar

ESCALA
1 0,5cm = 1,5m

N

MASMORRA DE
OCEANO

poderes de influência e controle mental — elas esperam um dia poder dominar totalmente seus inimigos. Os elfos cativos são seguidamente forçados a cumprir ordens, realizar tarefas humilhantes ou lutar entre si. As mais cruéis ou ressentidas entre as sereias passam horas atormentando os cativos por prazer. Alguns, quase loucos, perderam toda a sua determinação e falham automaticamente em qualquer teste de Vontade.

Confrontadas com aventureiros, as sereias tentarão inicialmente enganá-los, controlá-los ou manipulá-los para que fiquem ao seu lado. Se isso falhar, podem tentar uma aliança legítima contra seus inimigos. De forma oposta aos elfos, as sereias não confiam em mulheres combatentes ou em homens.

ÁREA 3

COVIL DO GUARDIÃO

Escolhido pelo Grande Oceano como Guardião desta masmorra, o dragão-marinho Coriphena está entre os maiores e mais traiçoeiros representantes de sua espécie.

Coriphena tem, indiretamente, colaborado para prolongar o conflito entre elfos e sereias nesta masmorra. Ainda que seus “vizinhos” não suspeitem do fato, o dragão vem manipulando suas batalhas há séculos, usando-os como peões em um intrincado jogo estratégico, apenas por diversão. Ele simplesmente não permite que a guerra termine.

Os elfos e sereias nem mesmo sabem sobre a existência do Guardiã. Através de sua habilidade de metamorfose dracônica, Coriphena tem adotado a aparência de ambas as raças, infiltrando-se entre eles e conquistando sua confiança, para melhor controlar seus movimentos com informações falsas.

Sempre que um lado está para vencer, o monstro muda a balança para ajudar o perdedor, restaurando o equilíbrio. Sempre que elfos e sereias de alguma forma tentam negociar a paz, lá está ele instigando a discórdia ou realizando um ataque furtivo, para prontamente acusar os inimigos pela “traição”. E sempre que sua atitude começa a despertar suspeitas, ele adota outra identidade, usa sua magia para influenciar os mais desconfiados, ou apenas mata-os longe de testemunhas — talvez até tomando seus lugares mais tarde. Assim tem sido mantida acesa a chama do ódio e desconfiança mútuos.

Entretido em seu jogo há séculos, o dragão está despreparado para a chegada dos aventureiros. Ele teme que heróis poderosos consigam exterminar um dos lados do conflito, ou ambos, ou mesmo levá-los a fazer as pazes. Pior ainda, podem derrotá-lo e assim vencer a masmorra!

Para evitar esse fato, ao contrário de outros Guardiões, Coriphena não aguarda pelos heróis em seu covil. Primeiro vai avaliar suas capacidades de distância segura, esperando que tenham seu primeiro encontro hostil com elfos ou sereias. Então vai apresentar-se como um membro da raça adversária, oferecendo ajuda. Apoiado por seus “irmãos” ou “irmãs” (que não desconfiam de sua verdadeira identidade), explicará que a masmorra pode ser vencida apenas com a vitória sobre seus inimigos. Durante a batalha, ficará discretamente afastado — esperando que heróis cansados, feridos ou enfraquecidos sejam mais fáceis de derrotar. Naturalmente, este plano seria arruinado por personagens com Intuição alta, ou magias como *Visão da Verdade*.

CRIATURA. Coriphena (p. 132).

Se a estratégia manipuladora falhar, Coriphena buscará refúgio em seu



covil. Sua entrada é disfarçada com uma *Miragem* (no ponto marcado **3a**) e nunca foi descoberta pelos elfos ou sereias (na verdade, quase nunca; os poucos que o fizeram foram devorados). A vasta câmara abriga todo o seu tesouro, trazido para cá juntamente com o dragão quando a masmorra foi criada.

O covil também abriga o círculo de *Viagem Planar*. O portal é ativado apenas com a destruição deste dragão tão cruel (talvez o Grande Oceano não seja assim tão indiferente, afinal).

NPCs & CRIATURAS

CORIPHENA

Monstro (dragão) Enorme

ND 13

INICIATIVA +14, **PERCEPÇÃO** +19, percepção às cegas, visão no escuro

DEFESA 40, **FORT** +24, **REF** +17, **VON** +20, evasão aprimorada, imunidade a ácido, redução de dano 25, resistência +4, vulnerabilidade a eletricidade

PONTOS DE VIDA 1044

DESLOCAMENTO 12m (8q), natação 24m (16q), voo 24m (16q)

PONTOS DE MANA 107

CORPO A CORPO Mordida +33 (3d12+25, 18) e duas garras +33 (2d12+25, 18).

AURA ATERRADORA Vontade CD 32 evita.

ESMIUÇAR A ALMA Quando uma criatura fica abalada por Coriphena, ele enxerga seus segredos mais profundos. Além de obter quaisquer informações que o mestre julgue adequadas, até o fim da cena Coriphena recebe +2 em testes de perícia contra aquela criatura e passa automaticamente em testes de Intuição contra ela.

GUELRAS MÍSTICAS Enquanto estiver submersa, Coriphena recupera 3 PM no início de cada um dos seus turnos.

MAGIA ACELERADA (LIVRE, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, Coriphena muda a execução para livre.

PROFUNDA PAIXÃO Quando faz um teste de uma perícia baseada em Carisma, Coriphena pode rolar dois dados e escolher o melhor.

SENHORA DA VORAGEM A câmara de Coriphena tem um redemoinho que ocupa uma área de 3m de lado no centro. No final de cada rodada, cada personagem deve passar em um teste de Atletismo ou Reflexos (CD 25) ou é puxado 9m na direção do redemoinho. Um personagem que seja puxado para dentro do redemoinho fica agarrado por ele e sofre 6d6 pontos de dano de impacto no fim de cada rodada. Um personagem agarrado dessa forma pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Atletismo (CD 30) para se soltar.

SOPRO (PADRÃO) Uma nuvem de ácido cobre um cubo de 9m de lado por duas rodadas. Criaturas que começam

o turno na área sofrem 12d6 pontos de dano de ácido e ficam vulneráveis por 1d4 rodadas (Fort CD 35 reduz o dano à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.

MAGIAS como um conjurador de 13º nível (CD 37).

- *Campo de Força (Reação, 7 PM)* Quando sofre dano, Coriphena recebe redução de dano 50 contra esse dano.
- *Compreensão (Padrão, 4 PM)* Coriphena vasculha os pensamentos de um alvo em alcance curto para extrair informações (Von anula).
- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* Coriphena escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias no alvo escolhido com CD menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Enfeitiçar (Padrão, 6 PM)* Um espírito, humanoide ou monstro em alcance curto fica enfeitiçado (Von evita).
- *Velocidade (Padrão, 3 PM, sustentada)* Coriphena pode executar uma ação padrão adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

FOR 10, DES 1, CON 10, INT 6, SAB 6, CAR 8

PERÍCIAS Atletismo +25, Diplomacia +22, Enganação +22, Intimidação +22, Intuição +20, Misticismo +22.

TESOURO Dobro e 4 peças de couro de dragão (CD 28 para extrair; veja *Tormenta* 20, p. 312).

ELFO-DO-MAR BÁRBARO

Humanoide (elfo-do-mar) Médio

ND 10

INICIATIVA +11, **PERCEPÇÃO** +11, percepção às cegas (apenas embaixo d'água), visão na penumbra

DEFESA 34 (36 embaixo d'água), **FORT** +22, **REF** +11, **VON** +18, resistência a magia +5

PONTOS DE VIDA 400

DESLOCAMENTO 9m (6q), natação 9m (6q)

CORPO A CORPO Tridente x2 +29 (1d12+20, x3).

FÚRIA DOS MARES Uma vez por cena, o elfo-do-mar bárbaro entra em fúria. Ele recebe +4 em testes de ataque e pode fazer um ataque extra por rodada. Nesse estado não pode fazer nenhuma ação que exige calma e concentração (como usar *Furtividade*). A fúria termina se, ao fim da rodada, ele não ataca nem recebe um efeito hostil.

FOR 5, DES 2, CON 4, INT -1, SAB 2, CAR 0

PERÍCIAS Atletismo +13, Furtividade +11 (+13 embaixo d'água), Sobrevivência +12 (+14 embaixo d'água).

EQUIPAMENTO Tridente. **TESOURO** Metade.

ELFO-DO-MAR CAÇADOR

Humanoide (elfo-do-mar) Médio

ND 8

INICIATIVA +9, **PERCEPÇÃO** +11, percepção às cegas (apenas embaixo d'água), visão na penumbra

DEFESA 30 (32 embaixo d'água), **FORT** +16, **REF** +20, **VON** +10

PONTOS DE VIDA 90

DESLOCAMENTO 9m (6q), natação 9m (6q)

CORPO A CORPO Tridente x2 +28 (1d10+15, x3).

EMBOSCAR O elfo-do-mar caçador pode executar uma ação padrão adicional em seu primeiro turno de combate.

MARCA DA PRESA (MOVIMENTO) O elfo-do-mar analisa uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, ele recebe +1d12 em rolagens de dano contra essa criatura (esse bônus é dobrado contra sereias).

FOR 4, DES 1, CON 3, INT -1, SAB 3, CAR 1

PERÍCIAS Acrobacia +12, Atletismo +12, Furtividade+9 (+11 embaixo d'água), Sobrevivência +11 (+13 embaixo d'água).

EQUIPAMENTO Tridente. **TESOURO** Padrão.

SEREIA FEITICEIRA

Humanoide (sereia) Médio 

ND II

INICIATIVA +12, **PERCEPÇÃO** +10, visão na penumbra

DEFESA 38, **FORT** +10, **REF** +18, **VON** +24

PONTOS DE VIDA 275

DESLOCAMENTO 9m (6q), natação 9m (6q)

PONTOS DE MANA 73

CORPO A CORPO Lança +30 (1d6+5, x3).

ESCUDO HÍDRICO (REAÇÃO, 1 PM) Quando sofre dano de corte, impacto, perfuração ou fogo enquanto está submersa, a sereia feiticeira reduz esse dano à metade.

MAGIA ACCELERADA (LIVRE,

+4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, a sereia muda sua execução para livre.

MAGIAS Como uma feiticeira feérica de 11º nível (CD 35; (-1 no custo e +2 na CD de encantamento* e ilusão*).

- *Adaga Mental** (Padrão, 6 PM) Uma criatura em alcance curto sofre 6d6 pontos de dano psíquico e fica atordoada por 1 rodada (Von reduz o dano à metade e

evita a condição). Uma criatura só pode ser atordoada por esta magia uma vez por cena.

- *Comando** (Padrão, 2 PM) No início do seu próximo turno, três criaturas em alcance curto ficam pasmas por 1 rodada (Von evita). Este efeito só pode ser usado uma vez por cena contra uma mesma criatura.
- *Despedaçar* (Padrão, 7 PM) Um alvo em alcance curto sofre 4d8+8 pontos de dano de impacto se for uma criatura (o dobro sem aplicar RD sendo um construto ou objeto mundano Pequeno), e fica atordoado (Fort reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ficar atordoada por esta magia uma vez por cena.
- *Sono** (Padrão, 5 PM) Todas criaturas em alcance curto ficam exaustas por 1d4+1 rodadas (Von reduz para fatigado por 1d4 rodadas).

LINHAGEM FEÉRICA SUPERIOR Se uma criatura passar no teste de resistência contra uma magia de encantamento ou ilusão lançada pela sereia, a sereia fica alquebrada até o fim da cena.

FOR 0, DES 3, CON 2, INT 1, SAB 1, CAR 7

PERÍCIAS Conhecimento+12, Enganação +18, Misticismo +12.

EQUIPAMENTO Bolsa de pó (já contabilizada), lança, veste de seda.

TESOURO Padrão.

Coriphena,
uma criatura
magistralmente
perigosa!



DESAFIO DE THYATIS

PARA PERSONAGENS DE 14º NÍVEL

Deus das Segundas Chances, o pássaro flamejante Thyatis preparou um desafio extremamente hostil para os pretensos Libertadores.

Em todas as câmaras e corredores desta masmorra as paredes têm o aspecto de rocha liquefeita, incandescente, sempre em movimento — como se fossem lagos verticais de lava vulcânica, contida por paredes invisíveis. No entanto, embora o próprio magma não possa atravessar essa parede invisível, criaturas podem. Com certo esforço, pode-se penetrar e mover-se através da lava — basta um teste de Atletismo para nadar (CD 35). Dano por contato e imersão total na lava segue as regras padrão (*Tormenta20*, p. 319). Criaturas incorpóreas não sofrem nenhum desses efeitos.

Por sua natureza planar, a lava não leva a parte alguma. Um personagem que mergulhe na lava vai apenas se deslocar penosamente algumas dezenas de metros, e então retornar no mesmo ponto em que saiu.

O brilho cáustico das paredes oferece condições de luminosidade normais. O piso é escuro e coberto de cinzas. Não há teto, mas sim uma densa camada de fumaça flamejante que começa 4m acima do chão. Esta nuvem incendiária perene causa 8d6 de dano de fogo por rodada em seu interior. Criaturas dentro da fumaça têm camuflagem total, não sendo possível enxergar ali dentro (nem mesmo com visão no escuro e similares). Como ocorre com as paredes, não se pode atravessar a fumaça para alcançar o teto ou o céu.

Ao lutar nos corredores, qualquer personagem atingido por um ataque que supere sua Defesa por 5 ou mais deve fazer um teste de Acrobacia ou Reflexos (CD 25). Em caso de falha, é empurrado contra uma parede de lava. Um personagem empurrado dessa forma deve fazer um teste de Fortitude (CD 30) para evitar “mergulhar”. Se passar, mesmo assim a vítima toca a parede e sofre dano correspondente.

Nesta masmorra, o fogo se torna mais forte e o frio, mais fraco. Aqui, cada dado de dano de fogo aumenta em um passo (já contabilizado nos encontros), enquanto cada dado de dano de frio é reduzido em um passo. Péssimas notícias para os aventureiros, pois todos os seus adversários aqui são imunes a fogo, e quase todos têm magias e ataques baseados em fogo.

Como seria propício para Thyatis, todas as criaturas mortas nesta masmorra — sejam habitantes “nativos” ou aventureiros — voltam à vida 1d6+3 rodadas após morrer. No entanto, qualquer criatura que tenha sofrido esse efeito também estará aprisionada aqui por uma maldição, e não poderá mais deixar a masmorra. O portal não funcionará, nem magias como *Viagem Planar*. Essa condição não pode ser revertida com nenhuma magia menos poderosa que um *Desejo* ou *Intervenção Divina*.

A maldição pode ser evitada se a vítima é ressuscitada de formas normais (como Dom da Ressurreição, *Intervenção Divina* ou *Segunda Chance*) enquanto ainda está morta. O aprimoramento da magia *Bênção* que impede um cadáver de decompor também previne a ressurreição natural da masmorra, mas mantém a vítima... morta.

AGRADO AOS DEUSES

Este desafio possui apenas duas obrigações. Os personagens não podem, sob hipótese nenhuma, libertar as gizzehi na **ÁREA 3** ou ferir o ovo de fênix na **ÁREA 4** (mas ele pode ser deixado na masmorra). Não há outras formas de Agradar aos Deuses.

ENCONTROS

Exceto pelo próprio Guardião, a masmorra de Thyatis é povoada por poucos seres inteligentes. Em seus corredores e câmaras circulam apenas feras e monstros hostis, todos de alguma forma ligados ao

fogo — e imunes a esse elemento. Caçam e atacam os personagens assim que os encontram.

Os aventureiros estão em terrível desvantagem lutando aqui, pois as criaturas errantes nem sempre circulam pelos corredores; algumas, especialmente elementais, preferem percorrer a lava que forma as paredes, podendo emergir sem aviso muito perto dos personagens e atacá-los de surpresa.

As pirohidras são predadores especialmente perigosos aqui: com seus longos pescoços, podem atacar vítimas próximas das paredes (até 3m) sem precisar emergir. Personagens que tentem lutar corpo a corpo só podem fazê-lo penetrando na lava. Câmaras maiores, por outro lado, são propícias para o ataque aéreo dos dragões de fogo.

Para cada hora de permanência dos aventureiros na masmorra, o mestre rola 1d6. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 1d6 na tabela:

ENCONTROS NO DESAFIO DE THYATIS	
1D6	ENCONTRO
1	1 pirohidra (p. 139)
2	4 ber-baram (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 95)
3	1 dragão feral (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 72)
4	1 serpentaar (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 96)
5	2 dragões adultos (<i>Tormenta20</i> , p. 311)
6	1 golem de ferro superior (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 130)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

COVIS DE DRAGÕES

Numerosos dragões nativos do Reino Divino de Thyatis foram aprisionados nesta masmorra — possivelmente como punição. Devido à mágica do labirinto, eles não crescem ou envelhecem enquanto estão aqui. Ainda conservam o mesmo tamanho e idade que tinham há oitocentos anos.

Cada dragão escolheu uma das maiores câmaras como covil pessoal, onde reuniu seu tesouro (transportado para cá juntamente com a criatura). Estas câmaras têm as mesmas paredes incandescentes vistas no resto da masmorra, mas cada dragão usou sua mágica e re-

curtos para “personalizar” o covil: a maior parte da “decoração” é formada por estátuas de criaturas em agonia, conjuradas e depois petrificadas, ou apenas cobertas de lava. As estátuas macabras estão próximas às paredes, enquanto o tesouro fica amontoado no centro, formando um ninho onde a fera dorme.

Os monstros passam seu tempo voando em meio às nuvens cáusticas acima da masmorra, caçando intrusos, ou duelando com seus rivais — tentam constantemente pilhar os tesouros dos outros dragões. Uma vez que todos aqui voltam à vida minutos depois de morrer, as feras vivem uma guerra secular. Os dragões menores perderam seus tesouros para os maiores, e agora não passam de carniceiros esperando oportunidades para roubar ou matar. Neste cenário, a chegada de aventureiros portando itens mágicos deve despertar a cobiça dos monstros.

O ambiente da masmorra favorece imensamente os dragões em combate. Podem voar em meio à fumaça ardente sem sofrer nenhum de seus efeitos — pois são imunes a fogo e têm percepção às cegas. É simples para eles atacar alvos no chão com o sopro, sem precisar deixar a proteção da nuvem incendiária. Caso os heróis demonstrem ser capazes de evitar esse ataque, ou consigam atacar através da proteção no teto, os dragões adotam a tática de mergulhar nas paredes de lava e atacar de surpresa com as garras e mordida.

Negociar com os dragões é possível, mas difícil: sua atitude inicial perante os heróis será sempre hostil. Séculos de luta fizeram deles criaturas ainda mais paranoicas, mesmo uma oferta sincera de aliança contra seus semelhantes será recebida com desconfiança.

CRIATURA. Cada covil é habitado por um dragão adulto (*Tormenta20* p. 311).

ÁREA 2

CÂMARAS DA PROFECIA

Thyatis é o Deus da Profecia. Talvez devido a esse fato, algumas câmaras desta masmorra oferecem a seus ocupantes poderes divinatórios enquanto estão aqui.

Qualquer criatura inteligente no interior de uma dessas câmaras logo começa a ter visões poderosas: imagens vívidas surgem diante de seus olhos, revelando coisas que vão — ou poderiam — acontecer. Visões de relance podem exibir cenários e criaturas presentes nas próximas masmorras; ou o momento em que Valkaria é libertada pelos heróis; ou seus corpos despedaçados diante de um monstro poderoso; ou o grupo inteiro em segurança aos pés da estátua, após abandonar a missão; ou ainda cenas que parecem sem ligação alguma com o rumo atual das coisas: alguns

heróis podem estar com suas famílias, outros vivendo pós-vidas nos Reinos dos Deuses, outros combatendo ao lado de estranhos.

As visões podem ser verdadeiras ou não — nenhuma exibe um futuro real, apenas possibilidades. No entanto, são rápidas e fortes o bastante para desorientar os aventureiros, fazendo com que percam contato com a realidade. Cada personagem deve ser passar em um teste de Vontade (CD 30): em caso de falha, é considerado desprevenido durante toda a estadia na masmorra — mas, no início de cada cena, pode repetir o teste com um bônus cumulativo de +5. Passar uma vez no teste encerra as visões. *Visão da Verdade* evita totalmente esse efeito.

Apenas personagens determinados e inteligentes conseguem realmente extrair alguma informação útil das visões. Quem passar no teste de Vontade pode fazer um teste de Intuição ou Religião (CD 30). Se passar, pode fazer uma única pergunta, como na magia *Augúrio* — sem chance de falha. A pergunta é respondida através de imagens pelo próprio Guardiã da masmorra. Além disso, recebe 4d4 dados de auxílio (como na magia *Comunhão com a Natureza*) que duram até serem gastos ou até o fim da masmorra. Dados de auxílio obtidos em câmaras diferentes são cumulativos.

ÁREA 3

O LAGO DOS GÊNIOS

Esta vasta câmara é ocupada quase inteiramente por uma piscina em chamas, feita de puro bronze derretido. Tocar em sua superfície ou mergulhar no material causa o mesmo dano de lava, exceto que o efeito de submersão é ainda mais forte — dobre o dano causado em personagens submersos. Por outro lado, o bronze líquido é tão denso que torna difícil afundar, fornecendo +5 em testes de Atletismo para sair dele. Junto às paredes, uma margem com 3m de largura permite andar à volta da piscina e circular pela câmara.

Assim que os aventureiros entram na câmara, duas formas femininas de cabelos flamejantes começam a emergir do metal derretido.

“Bem-vindos, queridos amos!” elas dizem com voz musical. “Não tenham medo, estamos aqui para servi-los. Façam seus desejos e serão concedidos.”

O lugar serve de habitação e cativeiro para duas mulheres gizzehi. Ambas igualmente cruéis, enganaram e corromperam incontáveis “amos” ao longo de suas vidas, e foram aprisionadas aqui por Thyatis como punição por seus crimes. Elas não podem sair desta câmara, e são deixadas em paz pelos dragões — seus tesouros já foram roubados pelos monstros. Ao

contrário de outros gênios, nem mesmo usam joias ou qualquer tipo de roupa; apenas uma camada de bronze derretido esconde sua nudez. Furiosas, sedentas de vingança e ansiosas por escapar, percebem a chegada dos aventureiros como uma oportunidade preciosa...

Como todos os gênios, as gizzehi podem formar um pacto para fornecer desejos, mas nunca realizar desejos para si mesmas ou outros gênios. Elas podem escapar da masmorra se um aventureiro desejar sua liberdade (cada *Desejo* liberta uma gizzehi). Portanto, embora odeiem qualquer forma de servidão, elas tratam os heróis da forma mais agradável possível. Após muita bajulação e histórias tristes sobre “sofrer muito neste lugar horrível”, tentam seduzir seus salvadores com dois desejos cada, reservando o terceiro para sua própria liberdade.

Personagens que tenham morrido na masmorra e agora estejam presos aqui podem livrar-se da maldição com um *Desejo* concedido pelas gizzehi. Por essa razão, caso os aventureiros não aceitem libertá-las, as criaturas se enfurecem e atacam o grupo, tentando matar aquele que parecer mais fraco para depois usar um *Desejo* como chantagem.

Libertar as gizzehi viola o Agrado aos Deuses.

CRIATURAS. Gizzehi de bronze x2 (p. 138).

ÁREA 4

PÁSSARO DE FOGO

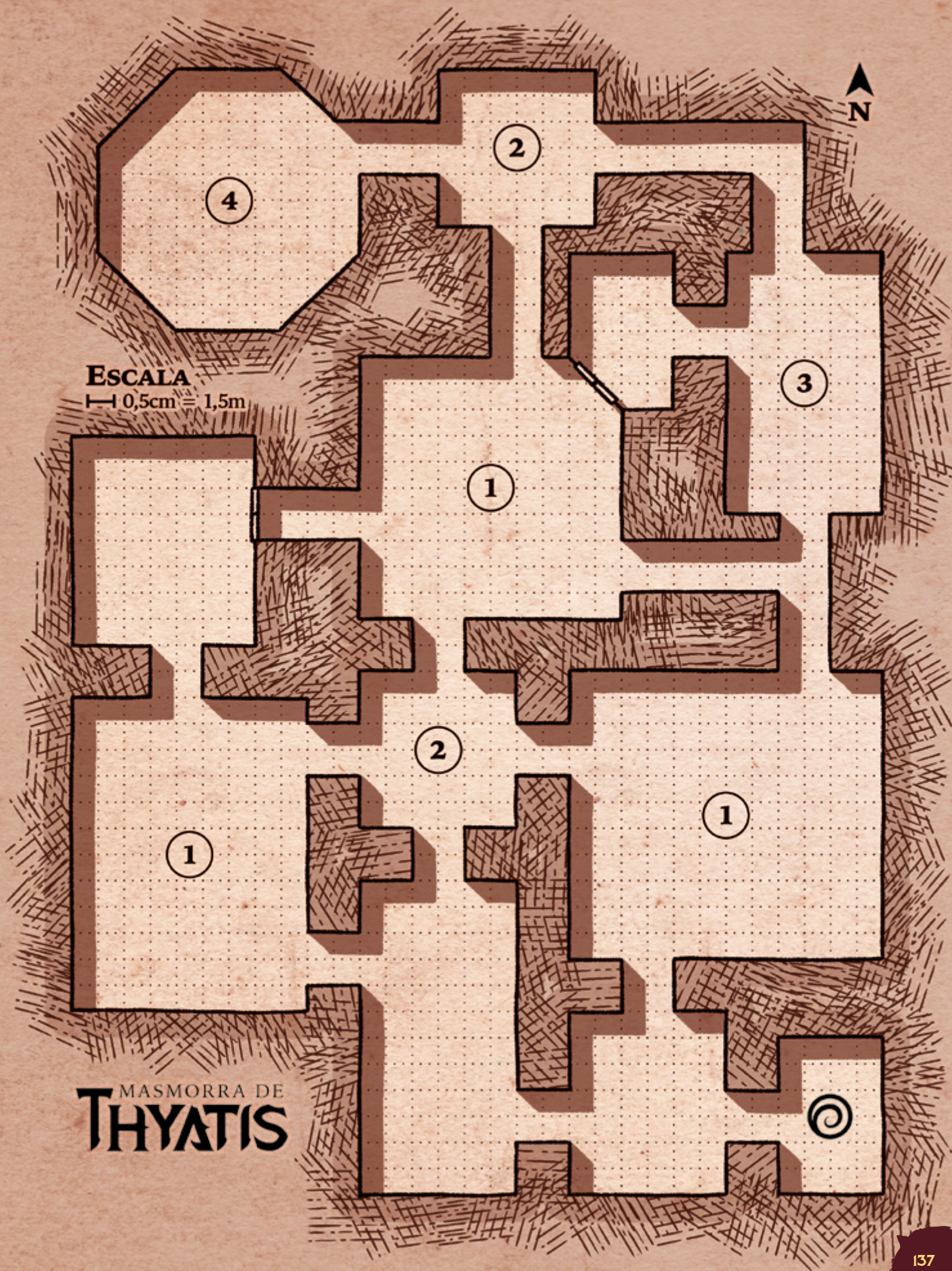
Nesta vasta câmara octagonal, a nuvem incendiária parece mais elevada (pelo menos 10m acima do chão) e mais furiosa. O piso de rocha negra exibe em seu centro, em linhas fumegantes como brasas, o círculo místico que leva de volta a Candeh’ssa. Apesar do brilho quente, está obviamente desativado.

O chiado agudo de uma águia preenche o aposento assim que os heróis entram. As nuvens ficam ainda mais agitadas, e uma gigantesca ave em chamas emerge da fumaça:

“Eu os saúdo, futuros Libertadores! Sou Reyjane, a Guardiã desta masmorra! Estou aqui para impedir todos aqueles que não carregam Thyatis em seus corações. Vamos lutar!”

Parece simples. A Guardiã da masmorra é um pássaro fênix, imenso e muito antigo. Estes nobres animais em geral auxiliam heróis, em vez de enfrentá-los — mas, por prestar serviços importantes a Thyatis, a criatura recebeu esta missão como recompensa. Para seguir, os aventureiros devem destruí-lo.

A natureza do desafio, entretanto, é diferente do que parece. Sempre que os pontos de vida de Reyjane



NPCs & CRIATURAS

GIZZEHI DE BRONZE

ND 12

Espírito (gênio) Médio

INICIATIVA +13, **PERCEÇÃO** +12, visão no escuro

DEFESA 39, **FORT** +11, **REF** +27, **VON** +19, imunidade a encantamento e fogo.

PONTOS DE VIDA 412

DESLOCAMENTO Voo 12m (8q)

PONTOS DE MANA 85

CORPO A CORPO Pancada +27 (1d3+3 mais 8d6 fogo).

CONDUTA GIZZEHI Sempre que atende um desejo, a gizzehi de bronze amaldiçoa seu amo de alguma forma relacionada à natureza do desejo (um amo que peça para se tornar mais forte pode adquirir características animais, por exemplo). Além disso, a gizzehi nunca firma mais de um pacto com o mesmo amo.

PODERES CÓSMICOS FENOMENAIS (COMPLETA) A gizzehi estabelece um pacto com uma criatura inteligente (Int -3 ou maior) voluntária a até 30m, que se torna seu amo. Esse pacto concede ao amo a capacidade de realizar até três pedidos (como o efeito básico da magia Desejo) e dura até que os três desejos sejam atendidos ou até que a gizzehi gaste uma ação completa para encerrá-lo.

DENTRO DE UMA LAMPADAZINHA Enquanto a gizzehi estiver envolvida em um pacto e estiver a até 30m de seu amo, o custo de suas habilidades mágicas é reduzido em -1 PM.

SERVA DOS DEUSES A gizzehi pode lançar a magia *Viagem Planar*, uma vez por dia, sem gastar PM. Entretanto, ela não pode sair da masmorra com esta magia.

MAGIAS Como uma conjuradora de 15º nível (CD 35, limite de PM 15).

- **Açoite Flamejante (Movimento, 7 PM, sustentada)** A gizzehi faz surgir um açoite de fogo em suas mãos. Pode gastar uma ação padrão para açoitar uma criatura em alcance curto, que sofre 6d8 pontos de dano de fogo, fica em chamas, e enredada enquanto estiver em chamas (Ref reduz à metade e evita as condições).
- **Coluna de Chamas (Padrão, 13 PM)** Um cilindro de fogo com 3m de raio e 30m de altura desce dos céus em alcance longo, causando 13d6 pontos de dano de fogo mais 6d6 pontos de dano de luz nas criaturas e objetos livres na área (Ref reduz à metade).
- **Controlar Fogo (Padrão, 3 PM)** A gizzehi cria, molda, move ou extingue chamas e emanções de calor em alcance médio (veja *Tormenta20*, p. 187).
- **Explosão Caleidoscópica (Padrão, 10 PM)** Criaturas em um raio de 6m em alcance curto ficam atordoadas por 1 rodada e enjoadas por 1d4 rodadas (Fort muda para desprevenido e enjoado por 1 rodada). Uma criatura só pode ser atordoadada por esta magia uma vez por cena. Criaturas com menos de 10 níveis sofrem efeitos variados (*Tormenta20*, p. 193).

Reyjane, a guardiã imortal de Thyatis

são reduzidos a 100 ou menos, ela fica atordoadada por 1 rodada. Neste meio tempo, os aventureiros são livres para agir. Entretanto, mesmo que os heróis matem a fênix durante esta rodada, ela vai retornar em uma explosão flamejante no início de seu próximo turno, completamente restaurada. Este ciclo vai se repetir três vezes, quando então a Guardiã será finalmente derrotada.

Entretanto, existe um caminho mais fácil e recompensador para vencer este desafio. Para isso, em qualquer momento em que a Guardiã esteja atordoadada por ter seus PV reduzidos (como descrito anteriormente), o grupo deve desistir do combate e perdoar a fênix. Se os heróis fizerem isso, Reyjane irá agradecê-los e desaparecer em uma intensa labareda. Em seu lugar os heróis encontram um ovo de fênix, que poderá ser levado de volta para Candeh'ssa.

Em qualquer dos casos, porém, o portal de *Viagem Planar* não ativará se qualquer dos personagens está sob efeito da maldição — ou seja, voltou à vida pelo poder da masmorra. Essa maldição pode ser removida apenas com um *Desejo*. Caso os heróis não disponham de um, ainda podem negociar com as gizzehi na **ÁREA 3**.

- **Marca da Obediência (Padrão, 6 PM)** A gizzehi ordena que uma criatura adjacente não a ataque, ou seus aliados, até o fim da cena (Von evita). A criatura pode repetir o teste de Vontade em cada um de seus turnos subsequentes mas, se falhar, sofre 3d6 pontos de dano psíquico.

FOR -1, DES 3, CON 2, INT 2, SAB 1, CAR 7

PERÍCIAS Diplomacia +19, Enganação +22.

TESOURO Nenhum.

PIROHIDRA

Monstro Enorme

ND 12

INICIATIVA +9, **PERCEPÇÃO** +9, faro, visão no escuro

DEFESA 43, **FORT** +206, **REF** +26, **VON** +12, cura acelerada 100, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio

PONTOS DE VIDA 600

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Cinco mordidas +36 (3d6+16 fogo).

APAGAR CABEÇAS As cabeças da pirohidra são seu ponto fraco, sendo possível atacá-las diretamente. Atacar uma cabeça impõe uma penalidade de -2 no teste de ataque. Se o ataque acerta e causa pelo menos 25 pontos de dano de impacto, a cabeça é decepada e a pirohidra perde um ataque de mordida. Entretanto, 1d4 rodadas depois, duas novas cabeças nascem em seu lugar (até o limite de dez cabeças). Para impedir o nascimento de novas cabeças é necessário congelar o pescoço. Isso exige 25 pontos de dano de frio ou essência na pirohidra. Se todas as cabeças da pirohidra são decepadas e todos seus pescoços são congelados, ela morre.

CUSPE FLAMEJANTE (PADRÃO) Para cada cabeça que tiver, a pirohidra dispara uma esfera de chamas que explode em um raio de 3m em alcance médio. Criaturas na área de cada esfera sofrem 6d6 pontos de dano de fogo (Ref CD 33 reduz à metade).

FOR 10, DES 0, CON 10, INT -4, SAB 0, CAR -1

TESOURO Nenhum.

REYJANE, A FÊNIX GUARDIÃ

Espírito Enorme

ND 14

INICIATIVA +16, **PERCEPÇÃO** +16, visão no escuro

DEFESA 45, **FORT** +18, **REF** +24, **VON** +22, evasão, redução de dano 10/trevas, imunidade a doenças, fogo e medo.

PONTOS DE VIDA 690

DESLOCAMENTO 6m (4q), voo 18m (12q)

CORPO A CORPO Mordida +38 (4d10+30 mais 6d6 fogo) e duas garras +38 (4d8+30).

ARMAS ABENÇOADAS As armas naturais de Reyjane são consideradas mágicas e sagradas; elas causam +2d8 pontos de dano contra devotos de deuses que canalizam apenas energia negativa e criaturas malignas (a critério do mestre).

TELEPATIA INATA Reyjane pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a até 9m de distância.

VISÃO FLAMEJANTE Reyjane está permanentemente sob efeito da magia *Visão Mística* com o aprimoramento que permite enxergar criaturas e objetos invisíveis. ☉

FOR 3, DES 5, CON 3, INT 2, SAB 3, CAR 5

PERÍCIAS Conhecimento +13, Diplomacia +16, Intuição +14, Misticismo +13, Religião +14.

TESOURO Nenhum.

O Ovo da Fênix

O ovo deixado por Reyjane é uma recompensa especial, digna de um verdadeiro herói. Entretanto, primeiro ele precisa ser chocado. Para isso, um personagem deve gastar T\$ 500 e uma de suas ações de interlúdio em Candeh'ssa para preparar um ninho de chamas e manter uma cuidadosa vigília sobre o ovo. Após isso, ele vai chocar, dando origem a um pequeno pássaro de fogo que serve como um parceiro especial, descrito a seguir.

PÁSSARO DE FOGO. Você recebe redução de dano 5/trevas e pode usar o poder Sortudo. Se já possui este poder, em vez disso seu custo é reduzido em -1 PM.

Por ser um objeto único, criado especialmente para o Desafio de Thyatis, as informações sobre o ovo (e o processo para chocá-lo) são desconhecidas fora de Candeh'ssa. Um personagem pode gastar uma ação e interlúdio pesquisando sobre o ovo (nenhum teste necessário). Alternativamente, é possível descobrir essas informações conversando com Rafiq, Ashtad ou Khordad (isso não gasta uma ação).

A chance única de ter uma fênix como parceiro!



DESAFIO DE THYATIS

DESAFIO DE SSZZAAS

PARA PERSONAGENS DE 15º NÍVEL

Sszzaas é o Deus da Traição, o Senhor das Serpentes. Ele fez de sua masmorra um pesadelo rastejante. Os corredores e câmaras são formados por paredes de pedra comum, esculpida com imagens que evocam histórias de traição, assassinato e esperteza.

Cenas de cultistas sacrificando vítimas para serpentes monstruosas também são comuns. Tochas mágicas a intervalos regulares oferecem iluminação normal.

No entanto, o que deve chamar atenção mais imediatamente assim que os aventureiros chegam está no chão: uma camada com pelo menos meio metro de altura, formada inteiramente por milhões de pequenas serpentes de muitas espécies. A massa repulsiva emite um sibilar constante e preenche todos os corredores e aposentos, tornando impossível andar normalmente sem ser picado muitas e muitas vezes.

O enxame ocupa todos os espaços dos corredores, e aventureiros em contato com o chão recebem picadas contínuas. Personagens que encerram seu turno nestes espaços perdem 1d12 pontos de vida por veneno. A área é considerada terreno difícil, e criaturas caídas sofrem o dobro da perda de vida. As cobras podem ser atacadas e mortas, mas nunca se esgotam — novas serpentes chegam em ondas a todo momento. Nem mesmo magias de área conseguem matar animais suficientes para surtir algum efeito.

Caminhar pelas paredes ou teto, ou qualquer forma de voo, evita completamente as serpentes.

AGRADO AOS DEUSES

O Deus da Traição despreza demonstrações de confiança. Os personagens não recebem Pontos Divinos se, a qualquer momento, usam habilidades para ajudar companheiros (incluindo a ação ajudar). Isso inclui qualquer habilidade benéfica usada em outra

pessoa, exceto o próprio conjurador, ou habilidades em área que beneficiam aliados. No entanto, atacar um inimigo que esteja lutando contra um aliado não viola o Agrado.

ENCONTROS

Sszzaas fez deste lugar um inferno miserável, e tratou de trancar aqui numerosas pessoas e criaturas que por algum motivo o desagradaram. Estes infelizes são imunes ao veneno das serpentes, mas mesmo assim sofrem a dor de suas picadas — vivendo assim em agonia por séculos, incapazes até mesmo de tirar a própria vida. Quase insanos, vagam desesperados pela masmorra em busca de uma fuga.

Grande parte dos habitantes da masmorra é formada por nagahs nativos do Reino Divino de Sszzaas, que tentaram usurpar sua liderança — mas foram estúpidas o bastante para ser apanhadas. Embora não confiem umas nas outras, formaram um pequeno culto e patrulham os corredores em busca de inimigos ou vítimas para sacrifícios, buscando enfim alcançar o perdão do Grande Corruptor.

Outras criaturas aparentadas com serpentes também circulam pela masmorra, atacando os aventureiros assim que os encontram. Os oponentes mais perigosos, entretanto, são dragões. Quase nunca são encontrados em suas formas verdadeiras — vivem disfarçados, muitas vezes em meio às nagahs e outras criaturas, que nem suspeitam do “companheiro”. Os dragões adotam suas formas reais apenas quando desmascarados ou forçados a lutar.

Para cada hora na masmorra, role 1d6. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 1d6 na tabela da próxima página.

ENCONTROS NO DESAFIO DE SSZZAAS

ID6	ENCONTRO
1	1d4+1 serpes anciãs (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 310)
2	Nagah retalhador e 4 nagah defensor (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 332)
3	2 hidras (<i>Tormenta20</i> , p. 306)
4	Górgona matriarca (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 330)
5	2 elementais do veneno grandes (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 328)
6	Lagash (<i>Tormenta20</i> , p. 306)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

CÂMARAS DO VENENO

Uma névoa densa e venenosa preenche esses aposentos. No fim de cada um de seus turnos, cada criatura ali perde 1d12 PV por veneno. A cada 2 turnos, a névoa ignora qualquer imunidade naquele turno; aqueles que confiam demais em suas habilidades eventualmente são traídos por elas. Habitantes da masmorra são imunes a esses efeitos.

Também é difícil enxergar através da névoa: criaturas a até 1,5m têm camuflagem leve, e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. Monstros com outras formas de orientação preferem emboscar os aventureiros nestas câmaras.

Devido à baixa visibilidade, é praticamente impossível saber para onde se vai. Atravessar o aposento é um teste estendido de Sobrevivência ou outra perícia justificada (CD 30, 3 sucessos). Uma falha total faz voltar ao ponto de partida.

ÁREA 2

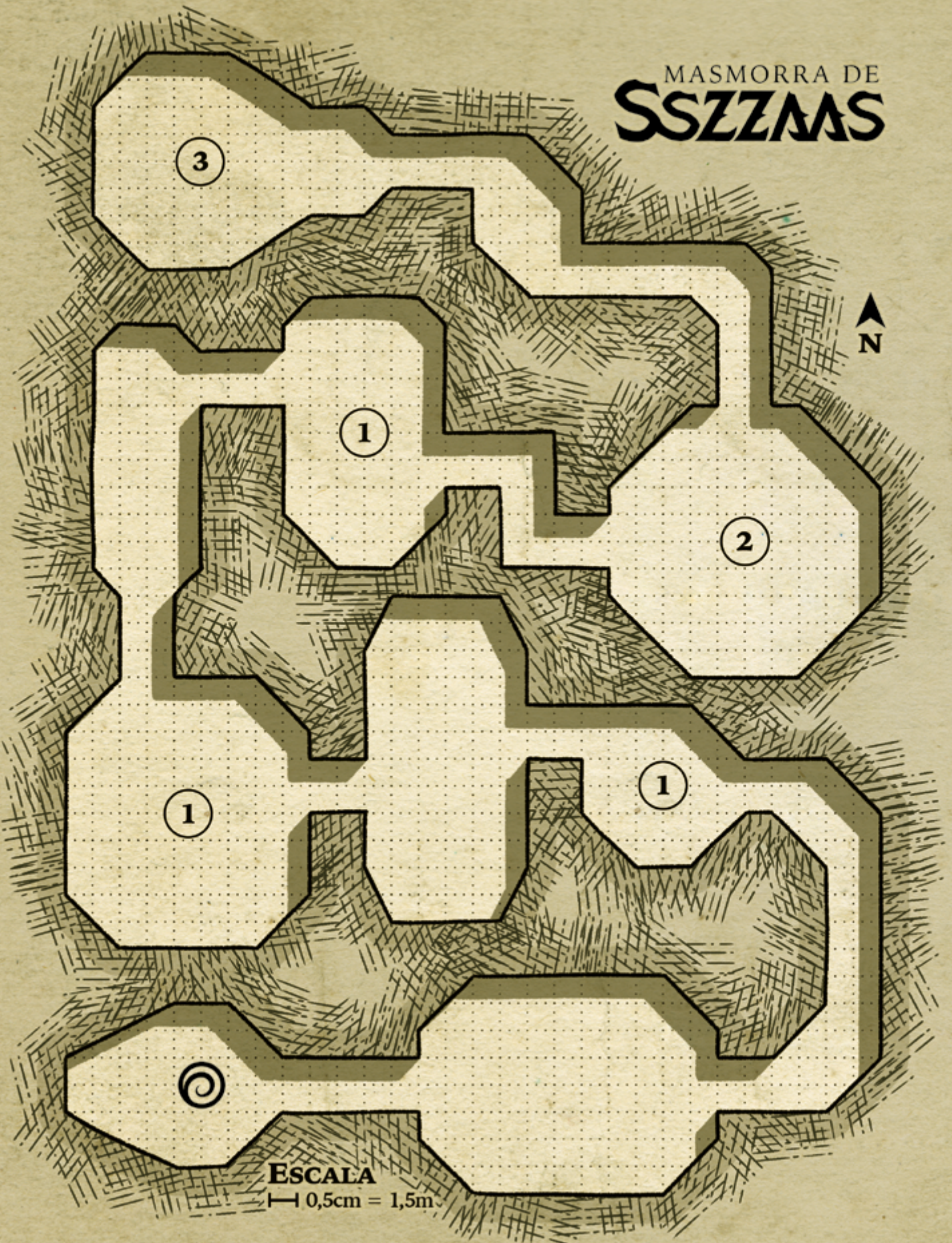
ALTAR PROFANO

Nesta ampla câmara, uma plataforma circular de pedra eleva-se 1m acima do chão, oferecendo um pouco de piso firme fora do alcance das serpentes. No centro, uma coluna de pedra com o aspecto de uma serpente enrodilhada. Acorrentado a essa coluna está uma elfa.

A prisioneira mostra sinais de tortura recente e está cercada por 2d4+1 nagahs adoradoras, que olham surpresos para os recém-chegados. Uma deles, armada com um punhal, parecia prestes a matar a elfa. Ele agora volta a lâmina na direção dos aventureiros:



MASMORRA DE SSZZAAS



“Detenham-nosss! Elesss não podem interromper o sssacrifísscio. O glorióssso Szssaass nosss perdoará!”

Pode parecer que os heróis estão salvando uma vítima inocente — mas tudo não passa de farsa elaborada. A elfa é na verdade Kuroryuh, um dragão de sombras, e também líder do culto. Ele, da mesma forma que as nagahs, planeja derrotar e sacrificar os heróis como oferenda ao Grande Corruptor, esperando assim receber a liberdade.

CRIATURAS. Kuroryuh (p. 144) e 2d4+1 nagahs adoradoras (p. 144).

Todos estão sob efeito de *Físico Divino* (+2 em Força, não contabilizado). Enquanto seus servos atacam de formas convencionais, o dragão mantém seu disfarce enquanto for possível, tentando prejudicar os aventureiros sem ser notado. Usará seu poder Magia Traíçoeira para conjurar *Imobilizar* ou *Dissipar Magia* em oponentes que pareçam mais perigosos. Se falhar, vai *Conjurar Monstro* para auxiliar seus aliados. E se perceber que as nagahs vão perder a luta, tentará *Enfeitiçar* para assegurar que seus “salvadores” não tentem atacá-lo.

Aventureiros (ou jogadores!) experientes podem suspeitar da situação. Apenas neste caso, o mestre faz em segredo testes de Intuição dos aventureiros opostos à Enganação do dragão.

Caso seja desmascarado, Kuroryuh quebra as algemas sem esforço (uma ação livre) e assume sua forma verdadeira para lutar. No entanto, se puder manter o disfarce, a “elfa” aceita ser “salva” e pede para acompanhar o grupo — na verdade esperando

uma chance de matá-los. Tentará fazer isso quando atacada por monstros errantes, ou quando passarem por uma das câmaras de veneno (veja a **ÁREA 1**), ou ainda durante o confronto contra o Guardiã.

ÁREA 3

❖ GUARDIÃO TRAIADOR

A revelação do Guardiã desta masmorra reserva uma grande surpresa para os aventureiros.

Não há serpentes nesta câmara — elas não se aproximam daqui, sumindo a poucos metros da entrada. As mesmas tochas mágicas emprestam uma iluminação lúgubre ao aposento, que parece quase completamente vazio. Apenas duas coisas chamam atenção: o círculo místico de *Viagem Planar* no chão; e uma criatura humanoide em trajes negros, de costas para a entrada.

“Eu aguardava sua chegada, Libertadores” ele diz, com uma voz terrivelmente familiar. Então volta-se para os recém-chegados, exibindo um rosto também conhecido.

O Guardiã tem a aparência exata de um dos aventureiros, incluindo seus equipamentos. É uma cópia quase idêntica, exceto que usa vestes negras e tem olhos completamente negros.

Mestre, escolha agora o mais poderoso ou perigoso entre os personagens jogadores. Este passa a ser o personagem-alvo.



O guardião tem as mesmas estatísticas do personagem copiado, exceto por ter 725 PV, e recebe +2 em todas as perícias e na Defesa. Efeitos benéficos que estejam afetando o alvo também são copiados. A cópia está com PV e PM máximos, e sem quaisquer efeitos nocivos que porventura estejam afetando o alvo.

“Isso mesmo” ele anuncia, apontando para seu sócia antes de atacar. “Para vencer este desafio, o Grande Sszzaas ordena uma traição. Vocês devem trair seu próprio companheiro.”

O Guardião ataca, empregando as melhores táticas do personagem-alvo. E assim que a luta começa, os aventureiros percebem um novo e terrível segredo...

Qualquer ataque bem-sucedido contra o Guardião não o afeta como deveria, mas afeta o personagem-alvo! Um golpe de espada contra o Guardião abre um ferimento no alvo, no ponto correspondente ao ataque. Qualquer habilidade usada contra ele na verdade afeta o personagem-alvo. Para efeitos que permitem um teste de resistência, o teste é feito pelo alvo e não pela cópia.

Infelizmente, o oposto não acontece. Dano e efeitos nocivos contra o personagem-alvo NÃO afetam o Guardião. Existe apenas uma forma de deter este inimigo: uma vez que o personagem-alvo fique com 0 PV ou menos, o Guardião passa a ser afetado por ataques e habilidades normalmente.

CRIATURA. Rival espelho (*Ameaças de Arton*, p. 335).

Este é o desafio de Sszzaas — para ativar o portal, os heróis devem trair um companheiro! A dificuldade nesta luta está em perceber rapidamente a estratégia correta para derrotar o Guardião, antes que ele destrua os futuros Libertadores.

NPCs & CRIATURAS

KURORYUH

Monstro (dragão) Enorme

ND 13

INICIATIVA +18, **PERCEPÇÃO** +17, percepção às cegas, visão no escuro

DEFESA 41, **FORT** +24, **REF** +18, **VON** +20, evasão aprimorada, imunidade a veneno, redução de dano 10, resistência +3, vulnerabilidade a psíquico

PONTOS DE VIDA 480

DESLOCAMENTO 12m (8q), natação 24m (16q), voo 24m (16q)

PONTOS DE MANA 107

CORPO A CORPO Mordida +34 (3d12+25, 18), duas garras +33 (2d12+25, 18).

AURA ATERRADORA Vontade CD 33 evita.

FALSO AMIGO Magivocador mestre (veja *Ameaças de Arton*, página 327).

MAGIA ACELERADA (LIVRE, +4 PM) Uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, Kuroryuh muda a execução dela para livre.

MAGIA TRAIÇOEIRA Quando lança uma magia, Kuroryuh não precisa gesticular ou falar, e pode lançar a magia com as mãos presas, amordaçado etc. Perceber que ele lançou uma magia exige passar em um teste de Misticismo (CD 35). Uma criatura que não perceba que ele está lançando uma magia sofre -2 em seu teste de resistência contra ela.

SOPRO (PADRÃO) Todas as criaturas em uma linha de 18m perdem 7d12 PV e ficam envenenadas por 1d4 rodadas (perde 3d12 PV por rodada; For CD 35 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento). Veneno.*

MAGIAS como um conjurador de 13º nível (CD 35).

- *Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)* Kuroryuh escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas as magias no alvo com CD menor que o resultado do teste são dissipadas.
- *Enfeitiçar (Padrão, 6 PM)* Um espírito, humanoide ou monstro em alcance curto fica enfeitiçado (Vontade evita).
- *Imobilizar (Padrão, 6 PM)* Um humanoide ou animal em alcance curto fica paralisado (Von reduz para lenta). A cada rodada, a vítima pode gastar uma ação completa para fazer um novo teste de Vontade. Ao passar, se liberta do efeito.
- *Velocidade (Padrão, 3 PM, sustentada)* Kuroryuh pode executar uma ação padrão adicional por turno, que não pode ser usada para lançar magias.

FOR 7, DES 1, CON 5, INT 7, SAB 6, CAR 8

PERÍCIAS Diplomacia +20, Enganação +20, Intimidação +20, Intuição +23, Misticismo +19.

TESOURO Dobro e 4 peças de couro de dragão (CD 28 para extrair; veja *Tormenta* 20, p. 312).

NAGAH ADORADORA

ND 10

Humanoide (nagah) Médio

INICIATIVA +12, **PERCEPÇÃO** +11, visão na penumbra

DEFESA 34, **FORT** +10, **REF** +22, **VON** +16, evasão, resistência a veneno +5

PONTOS DE VIDA 95

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Adaga 2x +34 (1d6+14, 18, mais veneno) e cauda +34 (1d6+15).

AGARRAR APRIMORADO (LIVRE) Cauda (teste +34).

CONSTRIÇÃO (LIVRE) No início de cada um de seus turnos, a nagah causa 2d6+15 pontos de dano de impacto na criatura que estiver agarrando com sua cauda.

VENENO Peçonha potente (2d12 pontos de vida por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 30 reduz para 1 rodada).

FRAQUEZAS OFÍDICAS A nagah sofre 1 ponto de dano adicional para cada dado de dano de frio e -5 em testes de resistência contra Músicas de bardo.

FOR 0, DES 3, CON 2, INT 0, SAB 2, CAR 1

PERÍCIAS Enganação +14, Furtividade +14, Sobrevivência +11.

EQUIPAMENTO Adaga. **TESOURO** Nenhum.

DESAFIO DE KEENN

PARA PERSONAGENS DE 16º NÍVEL

Esta masmorra lembra o interior de uma fortaleza ou torre de guerra — o lugar parece preparado para uma batalha iminente. Tochas nos corredores oferecem iluminação normal, e o ar parece carregado com o cheiro de metal. Em praticamente todas as paredes há suportes contendo armas, armaduras e escudos. São milhares de peças, fazendo da masmorra um verdadeiro arsenal.

Todas as armas e armaduras mundanas disponíveis com valor em tibiares em *Tormenta20* e *Ameaças de Arton* podem ser encontradas aqui com um sucesso em Investigação (CD variável, veja a tabela a seguir). Sempre que o grupo inteiro procura um item, role na tabela abaixo. Personagens ficam desprevenidos enquanto procuram ativamente.

PROCURANDO ITENS

CD	ITEM
15	Armas simples e armaduras leves
20	Armas marciais e armaduras pesadas
25	Armas exóticas e escudos
CD	VARIÁVEL
+5	Procurar casualmente (sem ficar desprevenido)
+2*	Quantia específica de melhorias
+5	Material especial
+5*	Melhoria específica
+2	Tamanho diferente
*Multiplique o aumento na CD pelo número de melhorias.	

Além disso, todos os itens encontrados são encantados (*Tormenta20*, pp. 335-340). Ao encontrar uma arma, role 1d4. Um resultado 1 ou 2 indica uma arma *formidável*, 3 uma arma *magnífica* e 4 uma arma *desastrosa* (–2 em testes de ataque e rolagens de dano). Para armaduras e escudos, 1 e 2 indicam um item *defensor*, 3 indica um item *guardião* e 4 um item *desafortunado* (–2 no bônus na Defesa fornecido pelo item).

Formas convencionais de identificar itens mágicos funcionam normalmente. Todos os itens podem ser usados pelos aventureiros, mas perdem qualquer encanto quando deixam a masmorra.

Câmaras maiores também contêm armas e armaduras. Algumas apresentam grandes estátuas e tapeçarias, exibindo guerreiros em armaduras pesadas — quase sempre humanos, anões, minotauros, ogros e membros de outras raças brutais. Algumas não existem em Arton, lembrando seres extraplanares. Outros aposentos são locais de descanso para combatentes, com divãs, leitos, mesas com banquetes e servos. No entanto, quase todas as câmaras têm espaço suficiente para uma boa luta quando a oportunidade surge.

AGRADO AOS DEUSES

Keenn odeia curas. Para receber Pontos Divinos, os aventureiros não devem utilizar nesta masmorra absolutamente nenhuma forma de cura mágica — seja por magia, poções ou outros itens mágicos. É permitida apenas cura natural, por descanso, ou por habilidades e itens mundanos. Usufruir a cura oferecida nos santuários não viola a restrição.

ENCONTROS

A masmorra é habitada principalmente por bárbaros, guerreiros e lutadores experientes, que

vivem aqui por uma razão especial. Em Werra, o Reino de Keenn, uma vez a cada século acontece um grande torneio. Os maiores campeões do multiverso viajam através dos planos para lutar, competindo pelo prêmio máximo — pertencer ao Panteão. A luta final de cada torneio é sempre travada entre o campeão e o grande Keenn em pessoa, aquele que um dia derrotá-lo será aclamado como o novo Deus da Guerra. Assim, algumas das criaturas mais poderosas da existência (especialmente deuses menores) lutam no torneio.

No entanto, é raro qualquer combatente chegar às finais. Todas as lutas são até a morte, não sendo permitido aos derrotados serem ressuscitados. Além disso, antes de lutar contra Keenn, o campeão deve enfrentar alguns de seus generais — incluindo Lamashtu, a Rainha dos Massacres, e outros seres igualmente poderosos.

(Há rumores de que Mestre Arsenal conquistou a invencível espada mágica *Holy Avenger* justamente com o intuito de participar do torneio e vencer seu patrono, o Deus da Guerra. Mas isso é outra história...)

Esta masmorra, assim como outros locais em Werra, tem sido usada para sediar uma espécie de torneio eliminatório. Lutadores de Arton e outros lugares foram trazidos para aumentar suas habilidades lutando entre si, e a cada século os melhores são selecionados. Portanto, embora estes combatentes sejam poderosos, ainda não atingiram o nível necessário para desafiar Keenn.

Os combatentes passam seus dias treinando, lutando entre si, ou descansando. Com o passar dos séculos, alguns foram designados para o torneio, e outros vieram para ocupar seus lugares. Poucos foram mortos. Os feridos acabam curando-se graças ao tratamento dos servos e banquetes mágicos disponíveis em vários aposentos.

Uma vez que a masmorra abriga adversários de variadas raças e classes, com o tempo muitos reuniram-se em grupos com interesses comuns. Alguns são formados por lutadores benevolentes, outros por bárbaros sanguinários, e outros ainda por tradicionais anões guerreiros — embora grupos mistos também existam. Todos usam as melhores peças disponíveis, uma vez que tiveram séculos para escolher!

Como parte de seu “treino”, todos os combatentes estão prontos para enfrentar os aventureiros — Keenn prometeu que qualquer vitorioso sobre os futuros Libertadores poderia participar do torneio. Alguns lutam até a morte, mas quase todos desistem quando muito feridos (metade de seus PV ou menos).

Para cada hora de permanência dos aventureiros na masmorra, o mestre rola 1d6. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 1d6 na seguinte tabela:

ENCONTROS NO DESAFIO DE KEENN	
1D6	ENCONTRO
1-4	1d4+2 candidatos do Torneio (p. 150)
5	Servos dos santuários (abaixo)
6	Harkash (p. 150)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

SANTUÁRIOS DE DESCANSO

Ainda que os combatentes de Keenn passem grande parte do tempo treinando, ninguém vive apenas de lutar. O Deus da Guerra preparou estes aposentos para o repouso de seus futuros campeões entre as batalhas.

A decoração é formada por colunas, arcos, estátuas e — como no resto da masmorra — muitas armas e armaduras. Grandes sofás, divãs e almofadas de seda estão ali para acolher guerreiros cansados. Com esse mesmo objetivo há eventuais piscinas de água quente e pomares. Fartos banquetes estão disponíveis em mesas enormes todos os dias, oferecendo os mesmos benefícios da magia *Círculo da Restauração*. A condição de descanso aqui é luxuosa.

Os santuários também são habitados por servos não combatentes: humanos, elfos, meios-elfos e outros, homens e mulheres, membros de povos conquistados. Atuam como parceiros médicos mestres (*Tormenta*20, p. 261), designados por Keenn para entreter e cuidar dos guerreiros. Visto que desobedecer qualquer ordem pode resultar em espancamento, tortura ou mesmo morte, estes servos atendem a todos os desejos dos combatentes. Bardos cantam e dançam para seus mestres, enquanto outros servem comida e bebida, ou tratam de ferimentos. Submissos, aceitam cumprir qualquer ordem dos aventureiros, exceto quando um habitante da masmorra ordena o contrário.

Não é comum ocorrerem lutas nos santuários, mas aventureiros encontrados aqui por combatentes são atacados de qualquer forma, mesmo que o lugar inteiro seja destruído!

ÁREA 2

COVIL DE HARKASH

Exceto pelo próprio Guardião, o abissal Harkash é possivelmente o inimigo mais poderoso na masmorra. Enquanto os demais guerreiros não têm aposentos próprios, ele tomou este santuário pela força e remodelou o lugar de acordo com seus desejos malignos: armas sujas de sangue, esqueletos, aparelhos de tortura, imagens profanas e uma grande cama de brasas formam a maior parte da “móvel”. Além disso, duas demonesas foram conjuradas e aprisionadas por ele como suas serviçais.

Harkash é também o único habitante da masmorra com tesouros pessoais, tomados pela força. Embora não tenha aliados, o demônio consegue destruir qualquer oposição conjurando outros abissais. Ele sempre mata os oponentes, exibindo seus crânios e ossos como decoração no covil. Poucos ousam desafiá-lo ou até treinar com ele. Harkash seria, portanto, o mais provável próximo concorrente ao Torneio de Keenn — mas a súbita chegada dos aventureiros e o prêmio proposto por sua derrota mudaram esse fato. Ele não vai permitir que outros roubem seu lugar.

Com a chegada dos heróis, Harkash passa a circular ativamente pelos corredores e câmaras à sua procura. Caso seu covil seja encontrado antes, ele fica sabendo do fato devido à sua tele-

patia com as abissais e retorna em minutos — o próximo encontro aleatório acontece automaticamente com Harkash.

As demonesas odeiam seu captor e, se convencidas de que os heróis podem destruí-lo, vão ajudá-los. Uma vez por rodada, cada demonesa pode conceder a um personagem 30 PV temporários ou +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

ÁREA 3

GUERRA SEM FIM

O aposento à frente não segue qualquer regra que essa fortaleza-masmorra até então apresentou — um pátio interno que parece ser muito maior por dentro. O teto é

Harkash, o abissal cruel do torneio de Keen



feito de material transparente, deixando incidir luz fraca sobre o campo. O terreno é acidentado, com um longo gramado, grandes pedras e algumas árvores quase secas. Destaca-se um grande machado preso a uma rocha. Ao se aproximar, é possível ler a seguinte inscrição:

“A guerra me torna melhor, a guerra revela quem sou. Se todos os inimigos morrerem, lutarei contra os aliados. Se restar apenas eu, acharei outros e lutarei de novo. Abro mão do repouso, condeno minha alma se não morrer no combate. Matar é viver. Viver é lutar.”

Um teste de Religião (CD 25) indica que a rocha, o machado e a inscrição fazem parte de um antigo rito ligado a Keenn — uma penitência realizada ao deus por aqueles que falharam em batalha.

Quanto tocado, o machado brilha com luz intensa, mudando a visão dos campos radicalmente: as rochas mostram manchas de sangue seco, o gramado queimado e calcinado, e o teto coberto por pesadas nuvens de fumaça, convertendo todo o grande pátio em um campo de batalha — que começa a ser inundado de tropas sem fim, fantasmas dos guerreiros que foram um dia!

O lugar é reflexo de seu patrono. As almas de todos que passaram por essa masmorra estão presas aqui, condenadas — ou agraciadas — a lutar uma guerra eterna. Sem fim. Sem motivo.

Os fantasmas atacam todas as criaturas a 9m de raio da pedra. Se não houver nenhum personagem na área, o ritual é interrompido e não pode ser reiniciado. A única forma de completar o desafio é abater até o último inimigo. Os inimigos aparecem em três ondas, com 4 rodadas de intervalo, não importando se todos foram derrotados ou não. Independentemente de suas estatísticas originais, todas as criaturas são consideradas do tipo espírito.

PRIMEIRA ONDA. Guerreiro perpétuo x8, bispo de guerra x4 (*Ameaças de Arton* pp. 139 e 141).

SEGUNDA ONDA. Dançarino de guerra veterano x2, companhia blindada de elite x4 (*Ameaças de Arton* pp. 279 e 281), desconsidere habilidades de puristas.

TERCEIRA ONDA. Candidato do Torneio x8 (p. 150).

Com o ritual terminado, o machado lentamente se apaga e o descampado se torna silencioso. Porém, os personagens são preenchidos por um estranho júbilo; cada um recupera 6d8+6 PV e 6d4 PM (essa recuperação não viola o Agrado aos Deuses). Ainda, em caso de sucesso, qualquer violação anterior ao Agrado será perdoada. Keenn é rígido, mas sabe quando é momento de recompensar os vitoriosos — e sobreviver a uma batalha como esta é um vitória e tanto.

ÁREA 4

BATALHA DECISIVA

O Guardião de Keenn foi, em vida, um dos mais poderosos clérigos guerreiros de Arton. Hoje, como punição por uma derrota vergonhosa, está aqui apenas esperando pela própria destruição.

Nascido em Tamu-ra e mais tarde vindo para o Reinado, Turukuto Desu foi um antigo sumo-sacerdote de Keenn, o líder de todos os clérigos da guerra. De sua fortaleza no reino de Zakharov comandava exércitos e conquistava cidades, além de aprimorar sua maestria como forjador de armas. Poderia ter sido um grande tirano, até ser derrotado por um forasteiro armado com peças mágicas incríveis — ninguém menos que o vilão Mestre Arsenal, que tomaria seu posto como sumo-sacerdote.

Morto em batalha, Turukuto teve sua alma enviada para Werra, onde poderia lutar pela eternidade ao lado de seu deus. Mas a derrota nas mãos de Arsenal era uma vergonha grande demais para suportar. O clérigo exigiu ser castigado ou cometer suicídio, que resultaria em sua morte final. Keenn, então, designou-o como seu Guardião no Labirinto de Valkaria. Ali, empregou as últimas décadas treinando, lutando contra outros combatentes, decidido a proteger esta masmorra ou morrer tentando.

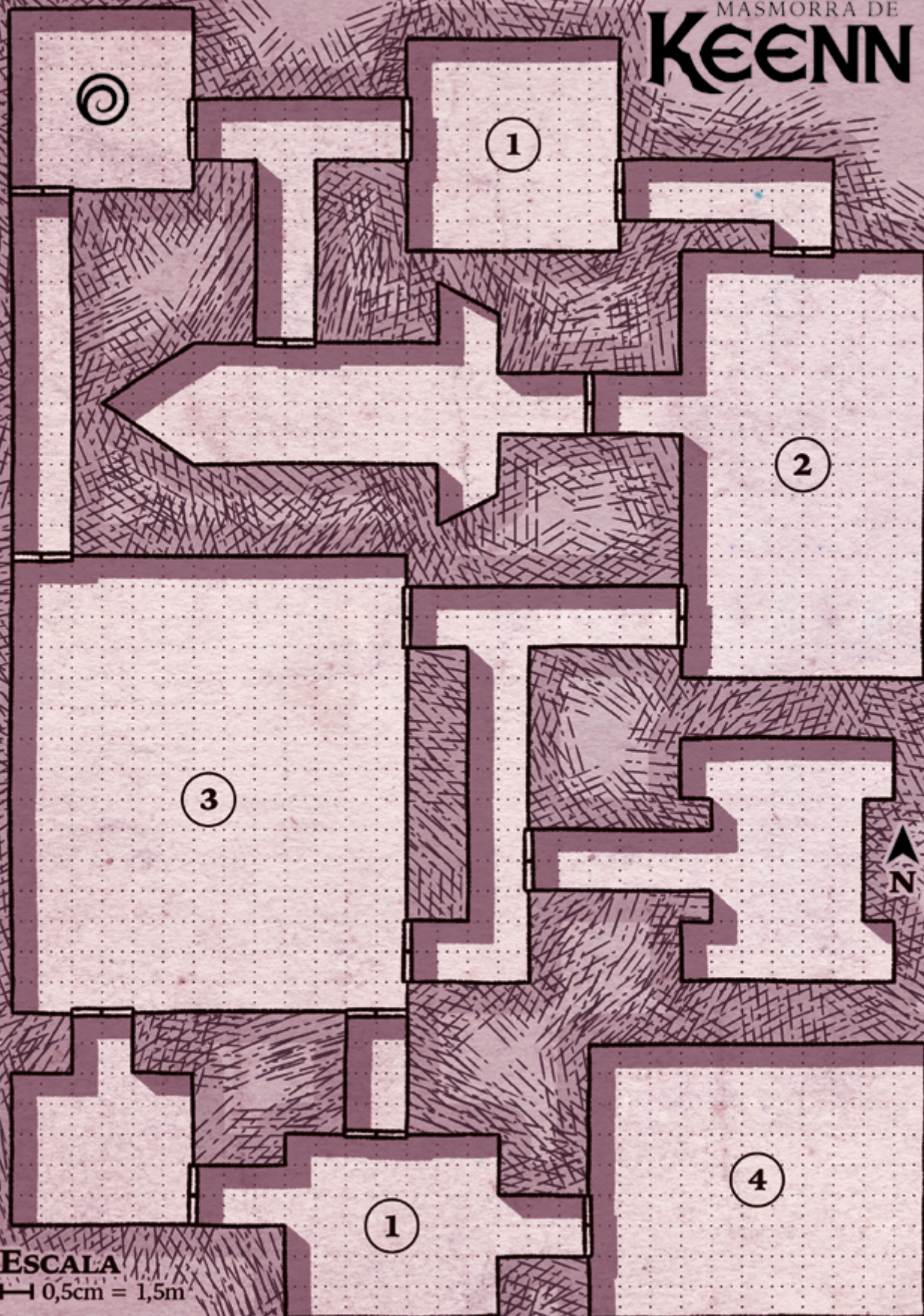
Sua câmara é austera e despojada, como um dormitório de sacerdote, ainda que equipada com muitas armas e armaduras. Contém apenas uma cama dura, um baú com pertences pessoais, algumas imagens de Keenn e o símbolo de *Viagem Planar* no chão. O lugar também abriga uma forja e uma grande bigorna — o clérigo guerreiro forjou pessoalmente quase todas as armas, armaduras e escudos existentes aqui, usando antigas técnicas tamuranianas para produzir as peças mais formidáveis. Sempre amargurado com seu fracasso, leva uma vida severa e sem luxo, trabalhando e treinando duro. Não desfruta dos santuários de descanso, sendo apenas ocasionalmente visitado por servos que cuidam de afazeres domésticos.

Assim que os aventureiros chegam, ele os saúda em nome do Deus da Guerra. A menos que seja atacado primeiro, conta sua história. E quando termina, ataca, lutando até a morte — uma morte em batalha, com a honra que tanto sonhava.

Mesmo sem os poderes de um sumo-sacerdote, Turukuto é um oponente incrível. Suas armas e armadura não rivalizam com o equipamento de Arsenal, mas também formam uma coleção invejável.

CRIATURA. Turukuto Desu (p. 150).

MAS MORRA DE
KEENN



Com a morte de Turukuto, os aventureiros podem ficar com seus itens pessoais — que não pertencem à masmorra e, portanto, podem ser levados sem perder seus poderes. O portal de *Viagem Planar* está ativo e leva de volta à Antecâmara.

NPCs & CRIATURAS

CANDIDATO DO TORNEIO

Humanoide Médio 

ND 12

INICIATIVA +12, **PERCEPÇÃO** +7

DEFESA 42, **FORT** +25, **REF** +20, **VON** +13, imunidade a medo

PONTOS DE VIDA 120

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO OU À DISTÂNCIA Excelência Marcial +37.

EXCELÊNCIA MARCIAL Cada candidato do Torneio possui uma das habilidades a seguir.

- *Arma longa (alabarda 4d10+55, x3)* Quando um inimigo entra ou sai por conta própria de seu alcance pessoal, o candidato pode fazer um ataque contra ele.
- *Disparo (arco curto 6d6+45, x3)* Ignora penalidades de ataque à distância para criaturas caídas ou engajadas em combate corpo a corpo.
- *Duas armas (machado de batalha x2, 2d8+20, x3)* Se o candidato acerta os dois ataques na mesma criatura no mesmo turno, causa mais +2d8+10 pontos de dano.
- *Duas mãos (marreta, 4d12+50)* Quando acerta um ataque, o candidato pode usar a manobra derrubar como ação livre (teste +39).
- *Uma arma (espada longa, 2d8+62, 19)* Uma vez por rodada, quando é alvo de um ataque corpo a corpo, o candidato pode fazer um teste de ataque e reduzir o resultado deste teste do dano sofrido.

INVESTIDA IMPLACÁVEL Quando faz uma investida, o candidato causa +6d8 pontos de dano e pode continuar se movendo depois do ataque. Ele deve se mover em linha reta e seu movimento máximo ainda é o dobro de seu deslocamento.

FOR 5, DES 2, CON 3, INT 1, SAB 2, CAR 0

PERÍCIAS Atletismo +17, Guerra +13, Intimidação +12.

EQUIPAMENTO Arma (indicada por Excelência Marcial) punhete, meia armadura selada. **TESOURO** Nenhum.

HARKASH

Espírito (abissal) Médio 

ND 16

INICIATIVA +19, **PERCEPÇÃO** +16, visão no escuro

DEFESA 50, **FORT** +28, **REF** +15, **VON** +22, imunidade a fogo e medo, redução de dano 20/luz

PONTOS DE VIDA 800

DESLOCAMENTO 9m (6q), Voo 12m (8q)

CORPO A CORPO Alfange x2 +47 (3d6+45, 18) e cauda +47 (2d6+32).

AURA DE MEDO Harkash emana uma aura de medo de 9m de raio. Todos os inimigos que terminam seus turnos na área da aura ficam abalados (Von CD 42 evita e a criatura fica imune a esta habilidade por um dia).

FERIMENTO ABISSAL Uma criatura atingida pela cauda de Harkash sofre um ferimento profundo e profano. No fim de cada um dos seus turnos, a criatura perde 1d6 PV. Enquanto estiver com este ferimento, a criatura recupera apenas metade da vida por habilidades de cura. Um teste de Cura (CD 31) ou recuperar todos os PV remove o ferimento.

IMPACTO FULMINANTE (LIVRE) Quando acerta os ataques de alfange e cauda na mesma criatura na mesma rodada, ela fica atordoada (Fortitude CD 42 evita).

SOPRO (PADRÃO) Todas as criaturas em uma esfera de 9m em alcance curto sofrem 12d12 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Ref CD 42 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.

TALHO PERSISTENTE Uma criatura atingida pelo alfange de Harkash fica sangrando.

FOR 10, DES 7, CON 7, INT 2, SAB 4, CAR 6

PERÍCIAS Atletismo +24, Intimidação +20.

EQUIPAMENTO Alfange aumentado pungente atroz sangüinário de adamantite. **TESOURO** Padrão.

TURUKUTO DESU, GUARDIÃO DE KEENN

Humanoide (humano) Médio 

ND 18

INICIATIVA +15, **PERCEPÇÃO** +18

DEFESA 53, **FORT** +30, **REF** +16, **VON** +24, imunidade a medo, maior que a morte, redução de dano 20

PONTOS DE VIDA 1600

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 104

CORPO A CORPO Machado de batalha +46 (5d8+35, 19/x4).

ARMARIA DESTRUTIVA O aposento de Turukuto está lotado de armas e instrumentos de forja que dificultam o combate contra ele. Sempre que um personagem erra um ataque por 5 ou mais, ou falha em um teste de Acrobacia, Atletismo ou Reflexos, sofre 4d8 pontos de dano de corte. Além disso, o lugar armazena diversas gemas mágicas, incrustadas nas paredes, que só podem ser removidas por Turukuto. Ele pode gastar uma ação de movimento para pegar uma dessas gemas e colocar em seu machado; cada gema permite que ele faça um ataque adicional a cada ação agredir e fornece um benefício específico. O machado começa com uma gema (a sua escolha) e pode ter até três gemas. Um personagem pode roubar uma das gemas do machado com uma manobra desarmar. Alternativamente, um personagem com o poder Mãos Rápidas (ou semelhante) pode usá-lo para fazer um teste de Ladinagem para punja (CD 35). Se passar, remove uma das gemas do machado. Cada gema tem 200 PV, RD 70 e imunidade a ácido.

• *Ametista Ardilosa* Quando faz um acerto crítico, Turukuto ganha camuflagem total por uma rodada.

• *Citrino Fantasma* Quando a gema é instalada, surge uma cópia de Turukuto. Uma vez por rodada, quando Turukuto faz um ataque, a cópia faz um único ataque em outra

criatura em alcance curto, usando os mesmos resultados de ataque e dano do ataque original. A cópia desaparece quando a gema é removida.

- **Jaspe Furioso** Quando faz um acerto crítico, Turukuto recebe 30 PV temporários.
- **Rubi Verdugo** Uma vez por rodada, quando faz um ataque, Turukuto ignora a redução de dano e quaisquer outras imunidades do alvo.
- **Rutilo Atordoante** Quando Turukuto acerta um ataque com arma, o alvo fica atordoado (Fort 42 evita; uma criatura só pode ser atordoada por esta habilidade uma vez por cena).
- **Safira Fulgaz** Quando faz um acerto crítico, Turukuto pode fazer uma ação de movimento adicional, mas apenas para se mover.

CELERIDADE TRANSCENDENTE (LIVRE) Uma vez por rodada, quando faz um acerto crítico, Turukuto pode fazer um ataque adicional contra outra criatura. ☉

PRECE DE COMBATE (LIVRE, +2 PM) Quando lança uma magia divina com tempo de conjuração de uma ação padrão em si mesmo, Turukuto pode lançá-la como uma ação de movimento.

SEDE DE BATALHA Se estiver em combate, Turukuto ganha 1 PM temporário no início de cada um de seus turnos. A cada cena, ele pode ganhar no máximo 18 PM.

VETERANO DE GUERRA Sempre que Turukuto faz um teste de ataque, ele rola dois dados e escolhe o melhor resultado.

MAGIAS Como um clérigo de Keenn de 10º nível (CD 42, limite de PM 10).

- **Arma Mágica (Padrão, 8 PM)** Até o fim da cena, uma arma adjacente se torna mágica, fornecendo +2 nos testes de ataque e rolagens de dano e +2d6 pontos de dano de fogo.
- **Dissipar Magia (Padrão, 3 PM)** Turukuto escolhe uma criatura, objeto ou esfera de 3m em alcance médio e faz um teste de Misticismo. Todas

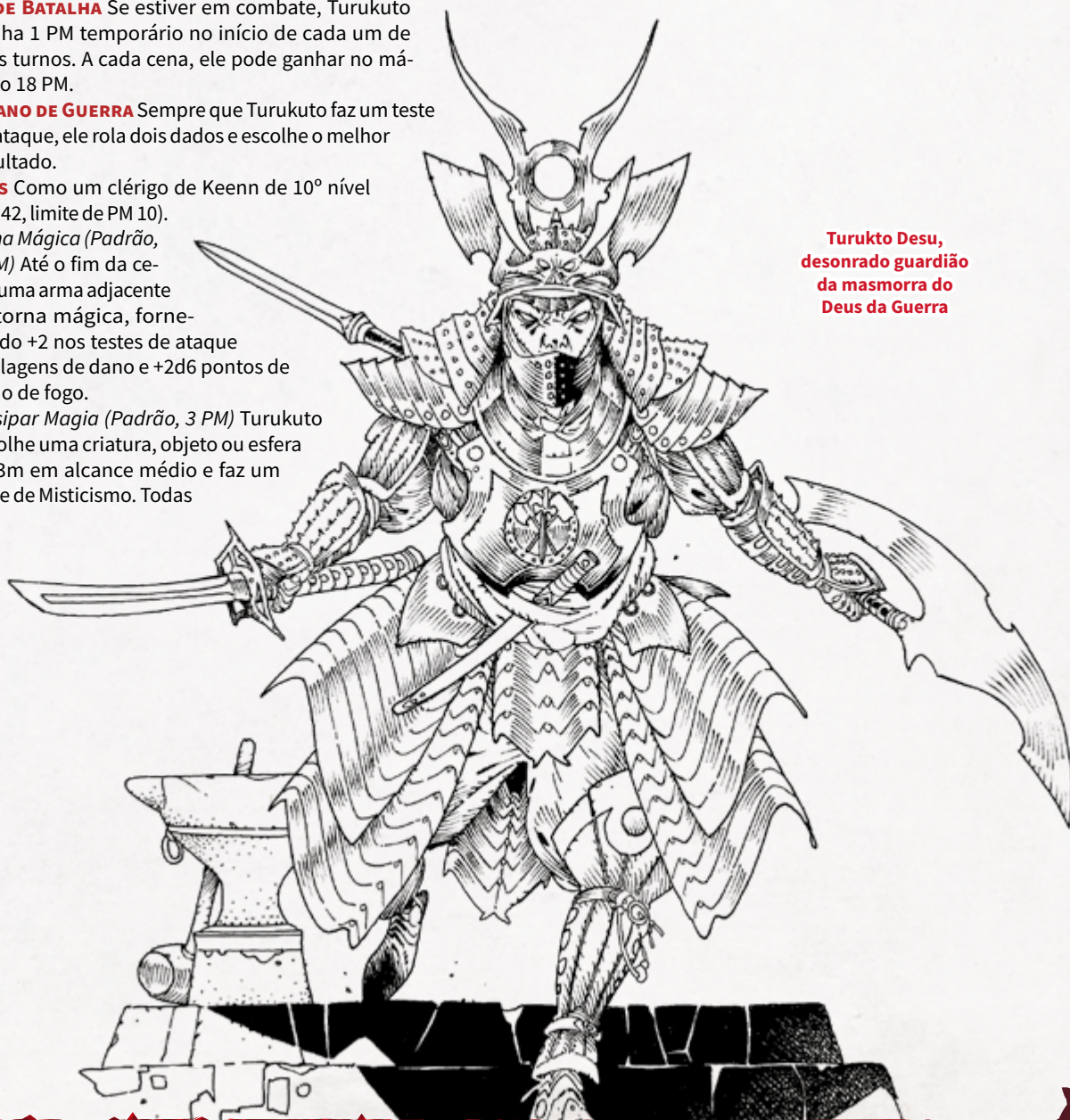
as magias no alvo com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas.

- **Escudo da Fé (Reação, 8 PM)** Quando uma criatura em alcance curto sofre um ataque, ela recebe camuflagem leve contra ataques à distância e +5 na Defesa por 1 turno.
- **Infligir Ferimentos (Padrão, 10 PM)** Como parte da execução da magia, Turukuto faz um ataque corpo a corpo. Se acertar, além do dano normal, causa 5d8+5 pontos de dano de trevas e deixa o alvo fraco até o fim da cena.
- **Oração (Padrão, 5 PM, sustentada)** Turukuto e seus aliados em alcance curto recebem +3 em testes de perícia e rolagens de dano, e todos os inimigos em alcance curto recebem -3 em testes de perícia e rolagens de dano.

FOR 7, DES 1, CON 5, INT 2, SAB 4, CAR 0

PERÍCIAS Atletismo +23, Guerra +18, Intimidação +16, Ofício (armeiro) +18, Religião +22.

EQUIPAMENTO Amuleto da robustez, cinto da força do gigante, machado de batalha atroz maciço magnífico ameaçador de adamante e meia armadura reforçada selada guardiã invulnerável de adamante. **TESOURO** Padrão.



**Turukto Desu,
desonrado guardião
da masmorra do
Deus da Guerra**

DESAFIO DE MEGALOKK

PARA PERSONAGENS DE 17º NÍVEL



patrono deste desafio é Megalokk, talvez o mais cruel e selvagem membro do Panteão. Sua masmorra lembra o covil de um predador, um monumento à selvageria e matança. Como o Desafio de Ragnar, exceto que esconde uma verdade muito pior!

A estrutura é formada por amplos túneis de paredes cavernosas, feitas de estranho material rochoso, vítreo — mas também duro como ferro. Quando danificado, o que exige esforço tremendo, regenera de volta ao normal em instantes, sendo impossível escavar qualquer abertura viável. Ainda assim, luzes macabras correm e pulsam lentamente nas paredes, em ritmo estranhamente familiar.

A masmorra não oferece nenhuma iluminação, exceto em lugares onde especificado. Uma grossa camada de secreções, sangue, ossadas e outros detritos orgânicos preenche quase todos os corredores e câmaras, chegando até perto dos joelhos. O fedor é insuportável. Assim que os aventureiros chegam, devem passar em um teste de Fortitude (CD 30) ou são atacados por náuseas violentas e ficam enjoados durante a próxima cena. Após o final da próxima cena, um personagem enjoado faz um novo teste (agora com CD 25) para acostumar-se ao cheiro. Se falhar, continua enjoado por mais uma cena, então faz um novo teste (CD 20). Se falhar, fica enjoado por uma cena adicional e então finalmente se acostuma.

Passar em um teste de Conhecimento, Cura, Misticismo ou Sobrevivência (CD 25) revela algo aterrador: a masmorra foi construída no interior de um kaiju, uma das feras descomunais que rondam o reino planar de Chacina e também as Sanguinárias! A criatura esteve hibernando nos últimos séculos, sem suspeitar da violação em seu interior. Não despertará, exceto quando Megalokk permitir.

A influência e ferocidade de Megalokk podem corromper seres racionais; a cada início de cena, todos os personagens devem fazer um teste de Vontade (CD 37). Se falhar, o personagem faz um ataque contra a criatura mais próxima, mesmo que seja um aliado.

AGRADO AOS DEUSES

Os heróis não podem utilizar perícias originalmente baseadas em Inteligência, nem ações que exigem calma e concentração, como usar a perícia Furtividade, preparar ações ou sustentar habilidades e efeitos.

ENCONTROS

Rugidos e sons de luta ecoam ao longe. Monstros horrendos percorrem os túneis e câmaras, matando-se em carnificina eterna. Lembram feras que assolam Arton, mas também poderiam ser simplesmente parte das defesas naturais da criatura, atuando como anticorpos incontroláveis, sequer reconhecendo uns aos outros como aliados.

Diferente de outros deuses, Megalokk não ofereceu aos habitantes da masmorra meios mágicos para garantir sua sobrevivência ou conforto. Existe ar respirável, mas ainda impregnado de fedor sufocante. O único alimento são os outros habitantes, promovendo um massacre que dura séculos, desde que o Labirinto foi construído. Novas criaturas são continuamente criadas ou trazidas para substituir antigas vítimas. Uma cruel seleção natural pela sobrevivência do mais forte resultou em um inferno habitado pelos mais selvagens e perigosos monstros de Arton.

Com o tempo, as criaturas mais fortes estabeleceram covis e territórios nas câmaras maiores, enquanto as demais vagam pelos túneis como carneiros. O maior deles, o Guardião, ronda se alimentando dos vizinhos mais fracos.

A criatura Vorakking devorou recentemente numerosas criaturas: os três primeiros encontros são substituídos por carcaças mortas (suas respectivas habilidades agora pertencem ao Guardião; veja p. 157). Um teste de Cura ou Sobrevivência (CD 20) mostra que esses monstros foram abatidos por algo muito maior, e parte de seu corpo foi devorada. Além de indicar a direção do covil de Vorakking.

Para cada hora de permanência dos aventureiros na masmorra, o mestre rola 1d6. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 1d6 na tabela:

ENCONTROS NO DESAFIO DE MEGALOKK	
1D6	ENCONTRO
1	Grande tachygloss (Armadura de Espinhos) (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 308)
2	Razza'kham (Brutalidade Incontida) (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 309)
3	Oxxdon imenso x3 (Aura Oxidante) (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 309)
4	Centauro xamã de Megalokk e dragão feral x3 (Investida Imparável) (<i>Ameaças de Arton</i> , páginas 105 e 72)
5	Mantícora primal (Crueldade) (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 298)
6	Rei-tirano x2 (Cauda Avassaladora) (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 251)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

COVIL DO REI

Um dos mais poderosos predadores existentes nesta masmorra, este gigantesco rei-tirano — maior que qualquer outro em vários mundos — estabeleceu esta câmara como covil. Não muito diferente do resto do complexo, o lugar exala o fedor de matança. No entanto, aqui existem mais carcaças que em qualquer outro aposento, incluindo esqueletos de criaturas Grandes, Enormes, ou mesmo Colossais.

Poucos dias antes da chegada dos heróis, o poder de Megalokk sequestrou um pequeno grupo de druidas de Allihanna — sua deusa-irmã e vítima, a quem ele apreciava maltratar. Apesar de suas habilidades, os druidas foram aos poucos dizimados pelos monstros.

O pedido de Drianna

Se resgatada pelo grupo, Drianna vai contar sua história aos personagens. Mais que isso, vai explicar que, quando foi capturada pelo rei-tirano, deixou seu amuleto de Allihanna para trás. Apesar de todos os riscos envolvidos, ela gostaria que os aventureiros o recuperassem.

O amuleto estará localizado em uma sala não numerada qualquer, à escolha do mestre. Drianna sabe guiar o grupo até lá; o problema é que isso implica em perambular por mais tempo pela masmorra de Megalokk. Se o grupo chega ao ponto indicado, encontra uma mantícora primal (*Ameaças de Arton*, p. 298) que ocupou o local. Para recuperar o amuleto, será necessário derrotar a criatura.

Se o amuleto de Drianna for recuperado, ela se tornará uma parceira mestre (em vez de veterana) após se curar em Candeh'ssa.

A última sobrevivente, uma meia-elfa chamada Drinna, está aqui. O monstro quebrou suas pernas, deixando-a viva para quando estiver com fome. Esgotada, a druidisa não tem forças para se curar.

Alerta à presença de invasores por seu faro aguçado, e seguro de que nenhum outro predador tentaria invadir seu território ou roubar sua presa, o rei-tirano está agora percorrendo os túneis à caça dos aventureiros. No entanto, caso alguém se aproxime, voltará para inspecionar seu covil em 1d6+4 rodadas.

CRATURA. Rei-Tirano primordial (p. 156).

Os ferimentos de Drinna requerem mais do que simples cura (mesmo mágica). A druidisa precisa de um longo período de repouso em um lugar seguro como Candeh'ssa. Se os heróis decidem levar Drinna consigo, um deles deve ficar encarregado dela. Por precisar de cuidados constantes, ela ocupa o espaço de um parceiro iniciante vulnerável que não fornece benefícios. Se levada para Candeh'ssa em segurança, entretanto, vai se recuperar e se tornar uma parceira médica veterana disposta a acompanhar os aventureiros.

ÁREA 2

TOTEM DA SELVAGERIA

Nesta câmara a leste, um cheiro ferroso ataca as narinas. Um fosso central parece conter grande quantidade de sangue. Velas e piras ritualísticas ao redor,

erguidas sobre carcaças de monstros, sugerem ser um local de adoração profana.

Na borda oposta do fosso sangrento se encontra uma figura escamosa, com roupas em trapos, mãos sujas de sangue, e um cajado feito de dentes, presas e ossos; um trog recoberto em tatuagens cerimoniais. Ele olha para os aventureiros com um sorriso maldoso e os recebe. Seu nome é Irt'arak, um xamã de Megalokk que veio a esta masmorra como um "presente" de seu deus bestial. Ajudou tantos a abraçar a ferocidade sagrada, que o Deus dos Monstros entregou-lhe a missão de fazer o mesmo com cada criatura na masmorra. Especialmente os aventureiros!

Irt'arak oferece aos personagens a bênção de Megalokk; para aceitá-la basta que bebam sangue do fosso. Se algum personagem não aceitar, o xamã espera que os voluntários terminem de beber e então bate com o cajado na poça, tentando respingar sangue nos demais (um personagem pode evitar o sangue com um teste de Reflexos CD 25). Após isso, ele entoia um cântico rápido que dá início ao ritual.

Cada personagem que tenha bebido o sangue ou sido atingido pelos respingos é tomado por uma fúria selvagem e irracional. Enquanto nesse estado, debate-se furiosamente e ataca tudo o que estiver ao seu alcance, in-

cluindo a si mesmo. O desafio é lutar contra este estado de selvageria por tempo suficiente para retomar o controle da própria mente. Isso é um teste estendido individual de Sobrevivência ou Vontade (CD 30, 5 sucessos). Para cada falha, o personagem sofre 6d8+6 pontos de dano de um tipo à escolha do mestre entre corte, impacto e perfuração. Em uma falha total, o personagem sucumbe à selvageria de Megalokk; até deixar a masmorra sua Inteligência é reduzida em 2 e seu total de PM é reduzido em -1 por nível. Caso passe no teste estendido, o personagem consegue dominar a selvageria oferecida pelo Deus dos Monstros. Enquanto estiver na masmorra, pode usar a habilidade Fúria como um bárbaro de 16º nível. Se já possuir esta habilidade, em vez disso seu custo é reduzido em -1 PM.

Personagens que não foram afetados pelo ritual podem tentar auxiliar seus companheiros. Cada personagem pode fazer um teste para ajudar, usando qualquer perícia que consiga justificar (como Luta para segurar o personagem, ou Diplomacia para tentar acalmá-lo). Entretanto, se o personagem que recebeu ajuda falhar no teste, tanto ele quanto quaisquer personagens prestando ajuda sofrem o dano da falha.

Se algum personagem não afetado pelo ritual tentar atacar Irt'arak, o xamã vai se jogar no fosso de sangue e desaparece por túneis secretos.

ÁREA 3

DUELO TERRITORIAL

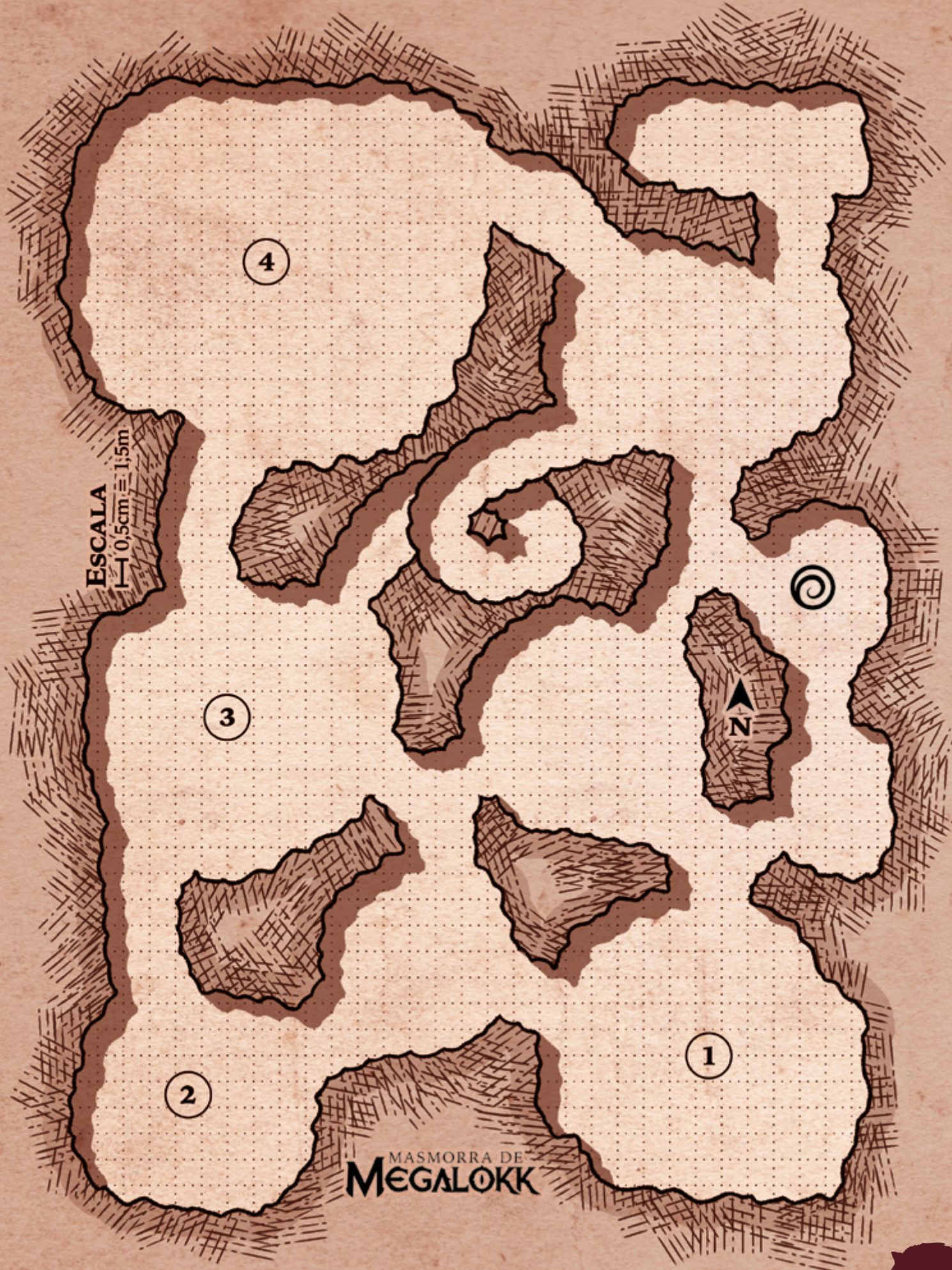
Sons estrondosos e urros raivosos podem ser ouvidos nesta parte da caverna, o chão treme e os aventureiros são recebidos com duas ferozes criaturas se digladiando! Um dos monstros lembra um gorila enorme com chifres, um hokgolur. O outro é um dragão feral raivoso, igualmente imenso.

Sendo monstros puros, nenhum dos opo- nentes tem qualquer objetivo exceto destruir o inimigo. Ambos consideram esta câmara seu território e não aceitam a presença de invasores. Infelizmente, isso também inclui o grupo. Caso este seja percebido, o hokgolur e o dragão feral podem decidir mudar de alvos, sem qualquer critério especial para direcionar sua fúria.

Quando qualquer dos monstros chega a metade de seu PV, tenta fugir. Existem chances iguais de que o outro o persiga, ou escolha seguir lutando com os aventureiros presentes.

CRIATURAS. Dragão feral venerável e hokgolur (página 156).





MASMORRA DE
MEGALOKK

O DEVORADOR

Esta é a maior câmara na masmorra. Ali está inscrito o círculo de *Viagem Planar*, sujo de sangue e dejetos. Apesar de seu estado, ainda indica ser este o lugar de repouso do Guardião.

Corpos de monstros se empilham nos recantos, roídos até os ossos. Sons de mastigação direcionam o grupo à colossal criatura que se alimenta próxima ao círculo. Lembra um imenso otyugh, com seis patas e dois tentáculos laterais — mas com uma enorme mandíbula na barriga. Esta devora os últimos restos de outra criatura igualmente grande, restando apenas o que parece um grande olho na ponta de um tentáculo. Quando termina de consumir sua estranha presa, sua pele borbulha, cresce e expande. Um tentáculo, com um olho na extremidade, brota onde deve ser sua cabeça. O olho pisca e percebe os aventureiros.

Esta fera se chama Vorakking, um monstro antigo, conhecido apenas em lendas imemoriais — quando os monstros de Megalokk assolavam toda Arton, antes de Khalmyr intervir pelos seres mais fracos. Esta fera primordial, ao se alimentar de outras, também absorve suas habilidades. Após consumir incontáveis monstros, se tornou um adversário digno como Guardião.

CRIATURA. Vorakking, o Grande Glutão (p. 157).

NPCs & CRIATURAS

REI-TIRANO PRIMORDIAL

Monstro Enorme

ND 16

INICIATIVA +14, **PERCEPÇÃO** +12, **faro**, **visão no escuro**
DEFESA 52, **FORT** +30, **REF** +24, **VON** +16, **redução de dano** 5
PONTOS DE VIDA 850
DESLOCAMENTO 12m (8q)

CORPO A CORPO Mordida +43 (6d10+41, x4) e cauda +40 (6d8+35).

AGARRAR APRIMORADO (LIVRE) Mordida (teste +48).

CAUDA AVASSALADORA (LIVRE) Quando acerta um ataque de cauda, o rei-tirano primordial arremessa a vítima 1d10 x 1,5m em direção à sua escolha (Fort CD 42 evita). A vítima fica caída e, se atinge algum obstáculo, sofre 2d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada.

ENGOLIR (PADRÃO) No início de cada turno do rei-tirano, uma criatura engolida sofre 4d12+20 pontos de dano de impacto mais 4d12+20 pontos de dano de ácido. Ela pode escapar causando 75 pontos de dano (Defesa 25, redução de dano 5).

RUGIDO ESTRONDOSO (PADRÃO) Criaturas em um raio de 15m sofrem 8d10 pontos de dano de impacto, ficam abaladas e surdas (Fort CD 42 reduz à metade e evita a surdez). *Recarga (movimento)*.

VISÃO BASEADA EM MOVIMENTO O rei-tirano sofre -10 em testes de Percepção para encontrar criaturas imóveis (em termos de jogo, criaturas que tenham feito apenas ações mentais em seu turno anterior).

FOR 11, DES 1, CON 6, INT -4, SAB 1, CAR -2

TESOURO 1d4 dentes do rei-tirano primordial (CD 31 para extrair, valem T\$ 3.000 para fabricar armas superiores).

DRAGÃO FERAL VENERÁVEL

ND 16

Monstro (dragão) Enorme

INICIATIVA +19, **PERCEPÇÃO** +15, **faro**, **percepção às cegas**, **visão no escuro**

DEFESA 48, **FORT** +31, **REF** +15, **VON** +21, **imunidade a eletricidade**, **redução de dano** 20, **resistência a magia** +5, **vulnerabilidade a ácido**

PONTOS DE VIDA 675

DESLOCAMENTO 12m (8q), voo 24m (16q)

CORPO A CORPO Mordida +43 (5d12+33, 18) e duas garras +30 (4d10+26, 18).

AMADURECIMENTO PRIMITIVO O dragão feral venerável conta como um dragão venerável, mas sem as habilidades Magia Dracônica e Metamorfose Dracônica.

AURA ATERRADORA Vontade CD 42 evita.

DILACERAR Se o dragão acerta os dois ataques de garra na mesma criatura no mesmo turno, causa mais 4d12+20 pontos de dano.

INVESTIDA IMPARÁVEL (COMPLETA) O dragão se move até o dobro do deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Criaturas em seu caminho sofrem 7d12+44 pontos de dano de corte, são empurradas até o fim do deslocamento do dragão e ficam caídas diante dele (Ref CD 42 reduz à metade e evita o empurrão, mas não a condição caído). *Recarga (movimento)*.

SOPRO (PADRÃO) Todas as criaturas em um cone de 18m sofrem 16d12 pontos de dano de eletricidade e ficam ofuscadas por 1d4 rodadas (Ref CD 42 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (movimento)*.

VARRER (LIVRE) Uma vez por rodada, quando o dragão faz um ataque corpo a corpo e reduz os PV do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura ao alcance.

FOR 14, DES 3, CON 12, INT -4, SAB 3, CAR -1

TESOURO Padrão e 4 peças de couro de dragão (CD 31 para extrair; veja *Tormenta*20, p. 312).

HOKGOLUR

Monstro Enorme

ND 16

INICIATIVA +20, **PERCEPÇÃO** +12, **faro**, **visão no escuro**

DEFESA 44, **FORT** +31, **REF** +23, **VON** +15, **imunidade a medo**, **resistência a dano** 15

PONTOS DE VIDA 700

DESLOCAMENTO 12m (8q), escalada 12m (8q)

CORPO A CORPO Pancada x4 +45 (4d10+30).

ARREMESSO TECTÔNICO (PADRÃO) O hokgolur lança uma pedra em um ponto a até 30m. Criaturas em um raio de

3m do ponto de impacto sofrem 6d10+39 pontos de dano de impacto e ficam caídas (Ref CD 42 reduz à metade e evita a condição).

CUSPIR RELÂMPAGO (COMPLETA) Criaturas em uma linha de 18m sofrem 16d12 pontos de dano de eletricidade (Ref CD 40 reduz à metade e evita a condição). *Recarga (entrar em fúria).*

FÚRIA INCESSANTE (LIVRE) O hokgolur entra em fúria até o fim da cena. Nesse estado, ele recebe +5 em testes de ataque e rolagens de dano. Os efeitos dessa habilidade são cumulativos. *Recarga (matar uma criatura).*

FOR 11, DES 4, CON 8, INT -3, SAB 4, CAR -2

PERÍCIAS Atletismo +25, Intimidação +25.

TESOURO Nenhum.

VORAKKING, O GRANDE GLUTÃO

Monstro Colossal

ND 16

INICIATIVA +18, **PERCEPÇÃO** +16, faro, visão no escuro

DEFESA 52, **FORT** +30, **REF** +24, **VON** +16, imunidade a atordoamento, cansaço, efeitos de movimento, encantamento e medo, redução de dano 15

PONTOS DE VIDA 1.000

DESLOCAMENTO 15m (10q), sem redução por terreno difícil

CORPO A CORPO Mordida +46 (3d20+47, 19/x3) e dois tentáculos +46 (5d12+32).

AGARRAR APRIMORADO Tentáculo (teste +56).

COMPLETAR DIGESTÃO Quando uma criatura é engolida por duas rodadas, Vorakking copia uma de suas habilidades (para esse efeito, cada magia da criatura conta como uma habilidade). Ele pode conter até 5 habilidades copiadas ao mesmo tempo, usando-as com suas próprias características (CD 42 quando aplicável), sem pagar custos de mana (limite de PM 16).

ENGOLIR No início de cada um dos turnos de Vorakking, a criatura engolida sofre 4d20+40 pontos de dano de corte mais 8d8+30 pontos de dano de ácido. Ela pode escapar causando 150 pontos de dano (Defesa 30, redução de dano 10) ao interior do Vorakking (Defesa 25, redução de dano 5).

METAMORFOSE DIGESTIVA Vorakking começa o combate com três habilidades diferentes de monstros, conforme os monstros que ele devorou (veja a p. 153).

- **Armadura de Espinhos** Quando uma criatura causar dano em Vorakking com um ataque corpo a corpo, ela sofre 8d6 pontos de dano de perfuração.
- **Aura Oxidante** No início de cada turno do Vorakking, todas as outras criaturas e objetos soltos em um raio de 9m sofrem 10d6 pontos de dano de essência e ficam fatigadas por 1 rodada.
- **Brutalidade Incontida** Sempre que Vorakking rola o resultado máximo em um dado de dano, ele rola um dado extra de dano do mesmo tipo.
- **Cauda Avassaladora** Vorakking ganha um ataque de cauda (ataque +40,

dano 6d8+35). Quando acerta esse ataque ele arremessa a vítima 1d10 x 1,5m em uma direção à sua escolha (Fort CD 42 evita). A vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 2d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada.

- **Crueldade** Se acertar seus dois ataques de tentáculo no mesmo turno, Vorakking pode continuar atacando com a mordida, com uma penalidade cumulativa de -5 em cada ataque adicional no mesmo turno, até errar um ataque.
- **Investida Imparável** Vorakking se move até o dobro do deslocamento, passando por qualquer criatura Enorme ou menor. Criaturas em seu caminho sofrem 6d20+47 pontos de dano de corte, são empurradas até o fim do deslocamento de Vorakking e ficam caídas diante dele (Ref CD 42 reduz à metade e evita o empurrão, mas não a queda). *Recarga (movimento).*

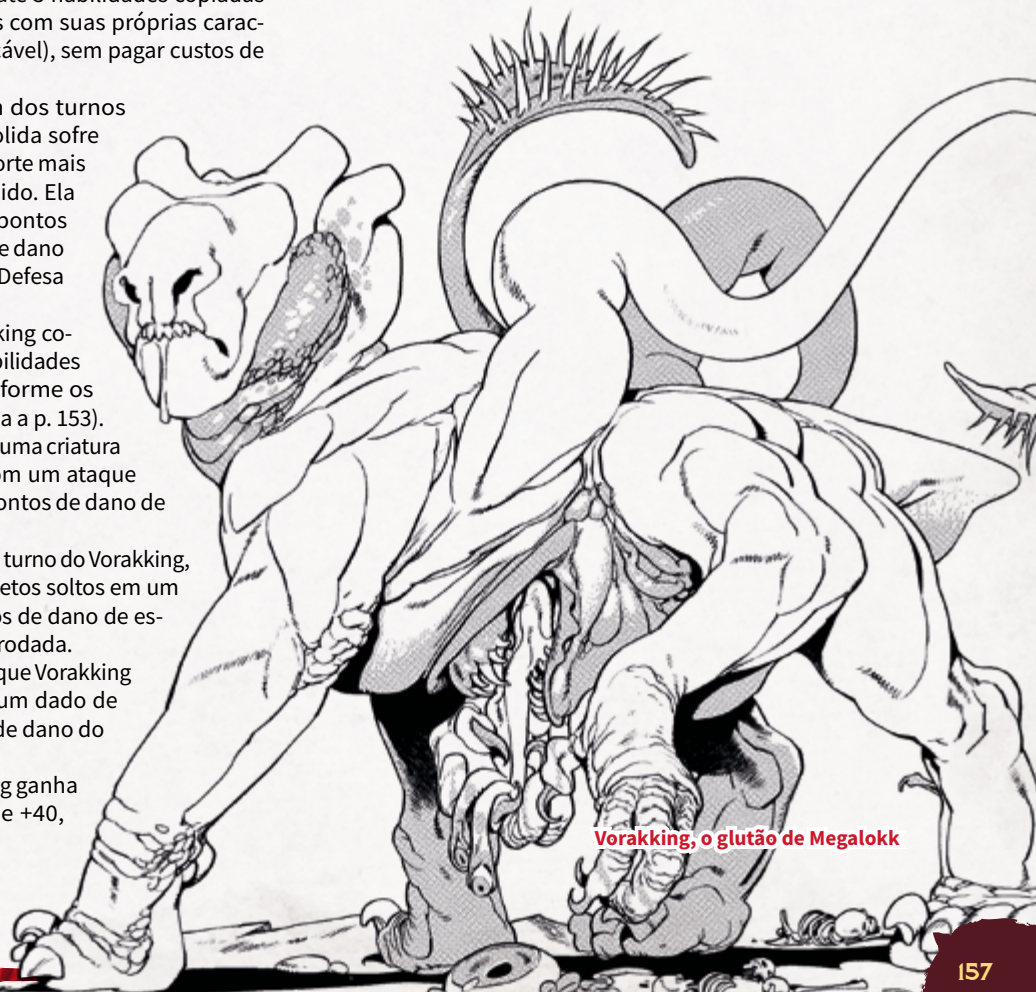
OLHO DESINTEGRADOR (PADRÃO) Vorakking causa 16d12 pontos de dano de essência em uma criatura ou objeto em até 30m. Se o alvo for reduzido a 0 PV ou menos dessa forma, se torna pó (Fort CD 42 reduz o dano para 5d12). *Recarga (Padrão).*

SACO SEM FUNDO (COMPLETA) Vorakking inspira profundamente, sugando o ar em um cone de 30m. Todas as criaturas nessa área são arrastadas em sua direção (Fort CD 42 evita). Uma criatura arrastada deve fazer um teste de agarrar contra Vorakking; se falhar é engolida por ele. *Recarga (usar Completar Digestão).*

FOR 16, DES 4, CON 10, INT -3, SAB 2, CAR -4

PERÍCIAS Atletismo +35, Intimidação +16, Sobrevivência +19.

TESOURO Dobro. Porém, qualquer item encontrado estará avariado (veja *Ameaças de Arton* p. 375).



Vorakking, o glutão de Megalokk

DESAFIO DE NIMB

PARA PERSONAGENS DE 18º NÍVEL

Nimb é o Deus do Caos, e rival de Khalmyr pelo controle do Panteão. Seu desafio, como qualquer outra obra desta divindade insana, parece produto de pura loucura. A primeira sensação dos aventureiros quando transportados até aqui é uma forte tontura. Ao chegar, todos ficam atordoados por alguns minutos.

Assim que a tontura passa, os heróis podem examinar melhor o ambiente. À primeira vista, parece que estão todos nos corredores de uma grande e excêntrica mansão, decorada de forma incompreensível. Mobília em lugares errados — incluindo nas paredes e teto. Portas com formatos estranhos, que não encaixam nos batentes. Sombras se projetam em direções erradas e com formas diferentes dos objetos que as produzem. Quadros pendem tortos nas paredes, ou mostram imagens que mudam sempre que observadas.

Praticamente nenhum item neste lugar segue as regras normais para objetos vistas em *Tormenta20*. Uma porta de aço pode ser frágil como vidro, enquanto um prato de louça comum pode ser mais duro que um escudo de adamantite. Um pequeno baú pode guardar mais itens que um grande armário. Um banco de madeira é mais confortável que um trono, enquanto uma vela acesa cheira como uma rosa. Apenas com um teste extremamente difícil de Percepção ou Ofício relacionado (CD 35) consegue-se adivinhar as reais características de um objeto.

AGRADO AOS DEUSES

Nimb não segue qualquer lógica, nem exige qualquer norma de comportamento. Não há regras especiais para receber Pontos Divinos. Como quase tudo que envolve o Deus do Caos, a recompensa dos aventureiros não depende de seus atos: será pura obra

do acaso. Ao fim da masmorra, cada jogador escolhe entre par ou ímpar e rola um dado. Conseguindo o resultado escolhido, ganha o Ponto Divino.

ENCONTROS

O Deus do Caos não pareceu seguir qualquer tipo de critério para povoar sua masmorra. Rolando seus dados, colheu criaturas ao acaso pelos planos, trazendo-as aqui e deixando todas à vontade... na medida do possível.

Ao contrário de outras masmorras, não existe um nível de poder médio para as criaturas que os aventureiros podem achar pelo caminho — estes encontros aleatórios são aleatórios mesmo. Desde um kobold comum a um dragão ancião, praticamente qualquer pessoa ou criatura pode surgir. Algumas podem até ser conhecidas; NPCs familiares aos heróis, vivos ou mortos, também podem ser encontrados aqui, raptados e/ou ressuscitados por Nimb. Mas são os originais, clones ou cópias ilusórias? Quem sabe?

Role 1d6 para cada meia hora na masmorra. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece — e neste caso o mestre deve rolar 1d20 para escolher uma masmorra qualquer deste livro, usando a tabela correspondente (1 Allihanna, 2 Ragnar, 3 Glórienn...). O mestre também pode usar uma das tabelas de encontros aleatórios presentes em *Ameaças de Arton*, ou fazer sua própria tabela de encontros, ou escolher uma criatura qualquer, ou usar um monstro que inventou, ou não...

A seguinte tabela é apenas um exemplo do caos que reina nesta masmorra. Pode ser usada ao rolar 18 (Nimb) na rolagem acima, que define os encontros. Também pode servir como referência para sua própria tabela de encontros caóticos de Nimb.

ENCONTROS NO DESAFIO DE NIMB

ID5	ENCONTRO
1	1 hynne dormindo
2	Goblin do Cantinho (<i>Guia de NPCs</i> , p. 65)
3	1d4 dragões bicéfalos (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 72)
3.5	1 queijo
4	Nialandarena de Wynna (<i>Guia de NPCs</i> , p. 39)
5	Vagalhão kobold (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 189)
6	1 Rhandomm (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 113)
7	Tarso, Dragão-rei dos Mortos (<i>Ameaças de Arton</i> , p. 241)

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

CÂMARAS DA LOUCURA

Estes aposentos exibem a mesma arquitetura e decoração exóticas vistas no resto da masmorra. Mas também oferecem certos “efeitos especiais”, que podem ser perigosos para os visitantes... ou não!

Todos os efeitos equivalem às magias de mesmo nome, exceto que afetam o aposento inteiro e são ativados apenas quando todos os personagens entram. A “magia” parece ser lançada por um personagem em uma pintura, estátua ou peça de mobília. Para tentar detê-la (com uma contramágica, por exemplo), considere que o “conjurador” tem Misticismo +24.

Os efeitos acontecem apenas uma vez, e não se repetem caso os aventureiros retornem ao aposento. Efeitos não instantâneos se encerram quando o personagem sai. Role 1d6 para definir o efeito:

1) SUSSURROS INSANOS. Os personagens ficam confusos (Von CD 38 evita). ☹

2) TELETRANSPORTE. Os heróis são transportados para um ponto aleatório da masmorra, escolhido pelo mestre (Von CD 38 evita). Para evitar, todos os personagens devem passar no teste de resistência. Se pelo menos um falhar, todos são transportados. ☹

3) CONTROLAR A GRAVIDADE. Assim que todos os personagens entram, a gravidade é invertida. Todos sofrem uma “queda para cima” e batem no teto a 6m de altura. Quando um personagem sai, a

Criaturas Caóticas

A masmorra de Nimb não apenas oferece encontros inesperados, mas também oponentes inesperados. Além de suas características normais, cada criatura nos encontros recebe as seguintes habilidades:

ATAQUE ILÓGICO A criatura tem um ataque especial sem sentido. Role 1d6 a seguir.

1) Sopro (Padrão) Criaturas em um cone de 12m sofrem 12d12 pontos de dano de um tipo à escolha do mestre (Ref CD 42 reduz à metade). *Recarga (movimento)*.

2) Voz Fascinante (Padrão) Uma criatura a até 9m fica fascinada por 1d6 rodadas (Von CD 42 evita).

3) Olhar Apavorante (Padrão) Criaturas a até 9m ficam abaladas (Von CD 42 evita). Se falhar no teste por 5 ou mais, em vez disso a criatura fica apavorada por 1d4 rodadas e então abalada.

4) Olhar Petrificante No início de seu turno, cada personagem a até 9m da criatura deve fazer um teste de Reflexos (CD 42). Se passar, desvia o olhar. Se falhar, fica lento. Se já estiver lento, fica petrificado. Pode-se fechar os olhos como uma reação para ficar imune a esta habilidade, mas sofrendo os efeitos de estar cego por uma rodada. Efeitos que removem paralisia reverterem a petrificação. Metamorfose.

5) Veneno Seus ataques inoculam veneno (perde 2d12 PV por rodada durante 3 rodadas, Fort CD 42 reduz a duração para 1 rodada).

6) Role mais duas vezes, ignorando resultados 6 ou repetidos.

QUALIDADE CAÓTICA A criatura recebe duas habilidades a seguir. Role 1d6 ignorando resultados repetidos.

1) Ataques Perigosos (+2 na margem de ameaça de seus ataques).

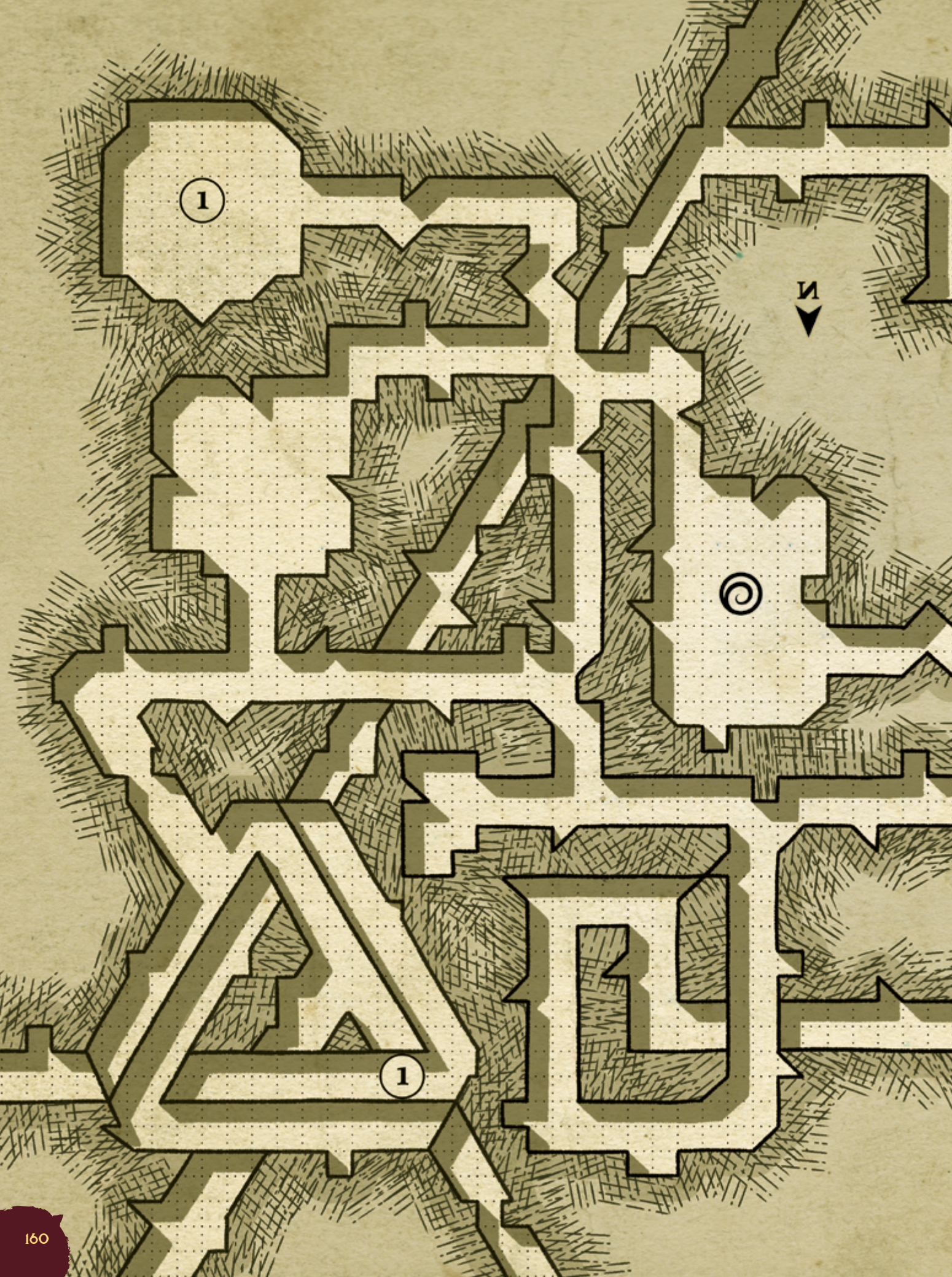
2) Asas (deslocamento de voo 12m ou, se já tiver deslocamento de voo, ele aumenta em +3m).

3) Cura Acelerada 10.

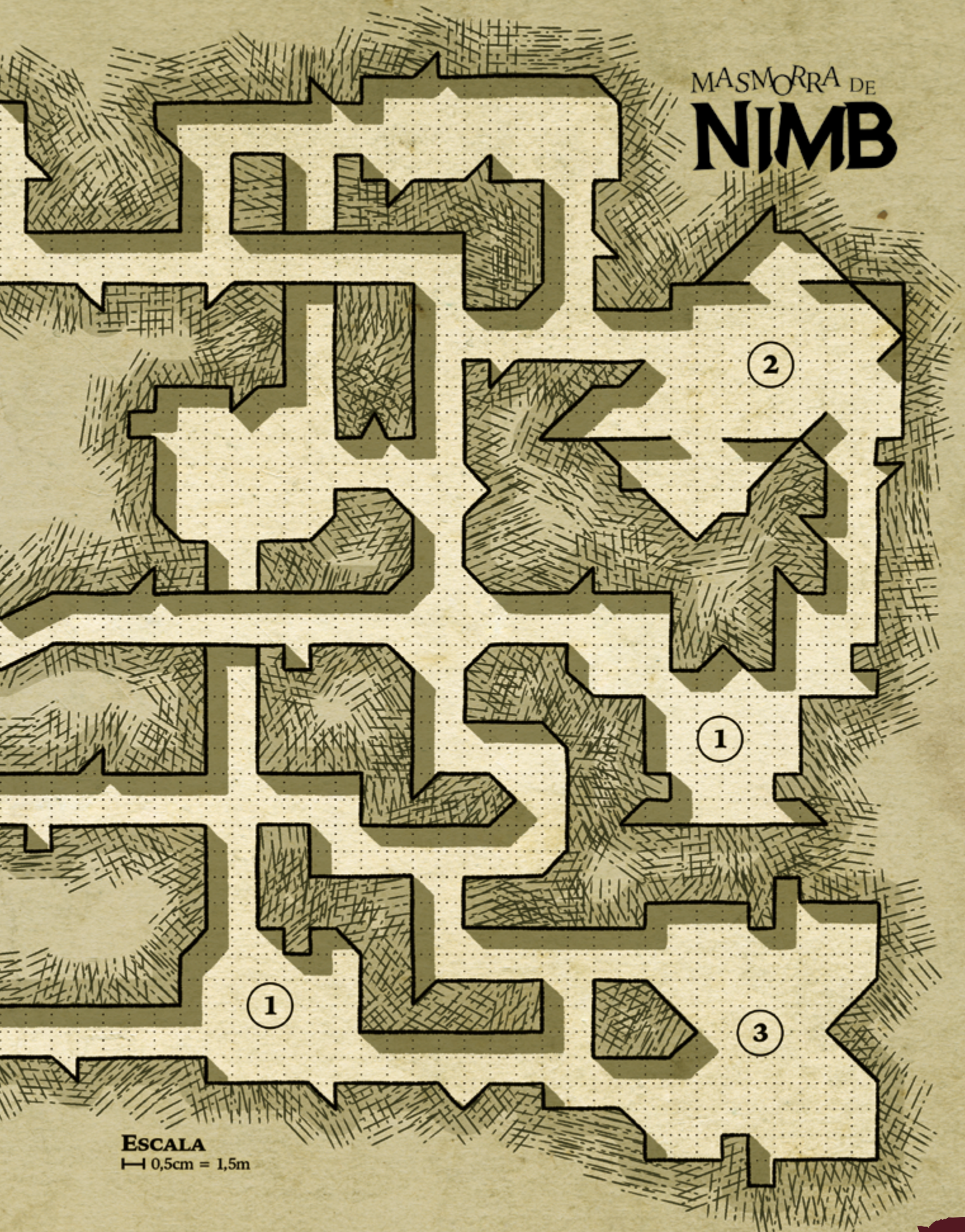
4) Fortificação 50%.

5) RD 20/devotos de Khalmyr.

6) Resistência a Magia +5.



MASMOIRA DE NIMB



gravidade volta ao normal, derrubando novamente aqueles ainda lá dentro. ☹

4) DISSIPAR MAGIA. O “conjurador” faz um teste de Misticismo (teste +24). Todas as magias ativas na sala com CD igual ou menor que o resultado do teste são dissipadas. ☹

5) ASSASSINO FANTASMAGÓRICO. Um espectro na forma do pior medo de cada personagem surge no centro da sala (Von CD 42 anula). Criaturas que falham acreditam na existência do espectro, que então flutua 18m por rodada em direção à vítima, sempre no fim de seu turno. Ele é incorpóreo e imune a magias (exceto magias que dissipam outras). ☹

Se o espectro termina seu turno adjacente à vítima, esta deve fazer um teste de Fortitude (CD 42). Se passar, sofre 6d6 pontos de dano de trevas (este dano não reduz o alvo a menos de 0 PV e não o deixa sangrando). Se falhar, sofre um colapso, ficando imediatamente com -1 PV e sangrando.

O espectro persegue o alvo implacavelmente. Ele desaparece se o alvo fica inconsciente ou sai da sala, ou se for dissipado.

6) SEGUNDA CHANCE. Todos os personagens recuperam 200 PV e curam-se de quaisquer das seguintes condições: abalado, apavorado, alquebrado, atordoado, cego, confuso, debilitado, enjoado, envenenado, esmo-recido, exausto, fascinado, fatigado, fraco, frustrado, lento, ofuscado, paralisado, pismo ou surdo. ☹

ÁREA 2

JOGO PERIGOSO

Neste aposento há uma grande mesa de jogo com cadeiras à volta. Assim que os aventureiros entram, um fantasma vestido como crupiê convida todos a sentar. O fantasma é incorpóreo e desaparece se recebe qualquer ação hostil. Caso seja destruído ou esconjurado, estará aqui novamente se os aventureiros voltarem ao aposento, como se nada houvesse acontecido.

Em nenhuma circunstância o fantasma ataca os aventureiros, apenas repete seus convites silenciosos para jogar. Ele tem cartas de baralho, dados e outros jogos de azar. A vitória é resolvida com testes opostos de Jogatina (o fantasma tem +25).

Sempre que um aventureiro vence uma partida, o fantasma aplaude — e então lança sobre o vencedor uma magia benéfica, escolhida ao acaso (role 1d6) entre as seguintes: 1) *Arma Mágica* (com aprimoramentos para bônus total +5); 2) *Segunda Chance* (se o alvo não necessita de cura, escolha outra); 3) *Purificação* (qualquer aprimoramento, apenas se o alvo precisar); 4) *Físico Divino* (para todos os atributos); 5) *Mente Divina*

(para todos os atributos); ou 6) *Pele de Pedra* (RD 10). Magias com duração maior que instantânea duram até que o personagem saia da masmorra.

No entanto, se o aventureiro perde, o fantasma faz um aceno negativo e lança sobre o perdedor uma magia entre as seguintes (CD 42, role 1d8 para escolher): 1) *Toque da Morte*; 2) *Desintegrar*; 3) *Dissipar Magia*; 4) *Lágrima de Wynna*; 5) *Sussurros Insanos*; 6) *Rogar Maldição*; 7) *Metamorfose* (a escolha do mestre); ou 8) *Pele de Pedra* (aprimoramento que transforma em estátua). A vítima tem direito ao teste de resistência normalmente, mas atacar o fantasma não evita a conjuração.

Qualquer personagem pode jogar quantas vezes quiser. Cada partida leva dez minutos.

ÁREA 3

A GUARDIÃ

Nesta vasta câmara existem tapetes e peças de mobília posicionadas tanto no chão quanto nas paredes e teto — na verdade, o círculo de *Viagem Planar* está no teto. Qualquer personagem pode andar normalmente sobre qualquer das superfícies como se estivesse caminhando no chão, sem necessidade de teste.

Ainda mais peculiar que as condições gravitacionais, é o fato de que o aposento está repleto de pássaros. São centenas e centenas de aves negras, muito parecidas com corvos comuns. Um teste de Religião ou Sobrevivência (CD 20) permite reconhecer estes animais como os raríssimos malafex.

Os malafex são criaturas sagradas de Nimb. Matar um deles (intencionalmente ou não) atrai sobre o pecador a *Maldição do Caos* (*Ameaças de Arton*, p. 197). Esta câmara está tão cheia de pássaros que qualquer efeito de área certamente atingirá vários deles.

Clérigos de Nimb parecem ser os únicos imunes a esse poder. O Guardiã desta masmorra é, justamente, uma jovem clériga de Nimb.

“Então, seus bundas-moles, o que vai ser?” ela diz, lá no teto, ao lado do portal. “Prontos para perder uns pontos de vida? Isso mesmo, eu sou a Guardiã da Ponte, e para passar pela ponte precisam me enfrentar! Hã? Como assim, ‘que ponte’?!”

Hit, clériga de Nimb, normalmente não poderia enfrentar um grupo de heróis tão poderoso. Mas a presença dos pássaros do caos garante que quase qualquer ataque dos heróis contra ela fracasse. De forma contrária, deixando-se abraçar pelo caos, ela escolhe se suas próprias rolagens serão erros ou acertos.

Ou seja: dentro neste local, ela nunca vai falhar em um teste de d20.

CRIATURA. Hit, a Guardiã de Nimb (abaixo).

Quando Hit fica com 10 PV ou menos, ela diz:

“Ai droga, isso dói! Tá bom, tá bom, eu desisto!”

O portal está ativo. Matar Hit não é necessário: a decisão de fazê-lo ou não fica por conta dos aventureiros e não afeta a premiação. Se o fizeram, tanto faz, ela continua viva e bem no romance *Dado Selvagem!*

NPCs & CRIATURAS

HIT, A GUARDIÃ DE NIMB

Espírito Médio

ND 2

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +7

DEFESA 14, **FORT** +5, **REF** +0, **VON** +11, cura acelerada 10, redução de dano 20/devotos de Khalmyr

PONTOS DE VIDA 50

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 32

CORPO A CORPO Genkotsu +54 (??d6+??).

ATAQUE INCOERENTE Uma criatura que sofre dano de um ataque corpo a corpo de Hit fica confusa por 1 rodada (Von CD 16 evita).

REALIDADE ALTERNATIVA Quando Hit ataca com seu genkotsu, role 1d20 e use o resultado como o valor de ??.

SACRIFÍCIO INCONSTANTE Sempre que Hit sofre dano, role 1d10. Em um resultado igual ou menor que 9, o dano é transferido para um malafex. Se isso acontecer, a chance do próximo dano ser transferido é reduzida cumulativamente em 1 (até uma chance mínima de 1 em 1d10).

SOBREVIVÊNCIA IMPROVÁVEL Quando sofre um efeito que permite um teste de resistência para reduzir o efeito, Hit não sofre efeito algum se passar.

SORVETE DE MANA Flutuando no centro da sala há um enorme sorvete de casquinha de várias cores. No fim de cada rodada, todas as criaturas escolhidas por Hit perdem 1d4 PM (Von CD 16 evita). Um personagem pode gastar uma ação completa para comer um pouco do sorvete. Se fizer isso, o personagem se torna imune ao efeito do sorvete e recupera 2d4 PM.

VIVEIRO DE MALAFEX Hit ocupa uma câmara habitada por incontáveis malafex. Qualquer teste de perícia gera resultado contrário ao esperado (sucessos se tornam falhas e vice-versa). “Errar de propósito” não funciona, o caos nunca pode ser usado a seu favor. Clérigos de Nimb são imunes, mas podem escolher abraçar o caos, invertendo os resultados de seus próprios testes (mas devem declarar antes de rolar o dado). Além disso, a gravidade na câmara funciona de forma ilógica; qualquer criatura pode caminhar nas paredes ou no teto, como se tivesse deslocamento de escalada.

MAGIAS Como uma clériga de Nimb de 5º nível (CD 16, limite de PM 5).

- *Arma Espiritual (Padrão, 1 PM)* Até o fim da cena, uma vez por rodada, quando sofre um ataque corpo a corpo, Hit pode usar uma reação para causar 2d6 pontos de dano de corte, impacto ou perfuração no atacante (role 1d6 ao lançar a magia para definir o tipo: 1 e 2 corte; 3 e 4 impacto; 5 e 6 perfuração).
- *Comando (Padrão, 1 PM)* No início do seu próximo turno, um humanoide em alcance curto fica pasmo por 1 rodada (Von evita). Este efeito só pode ser usado uma vez por cena contra uma mesma criatura.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 1 PM)* Uma criatura adjacente cura 2d8+2 PV.
- *Despedaçar (Padrão, 3 PM)* Um alvo em alcance curto sofre 2d8+4 pontos de dano de impacto (o dobro, sem aplicar RD, para construto ou objeto mundano Pequeno) (Fort reduz à metade e evita a condição). Uma criatura só pode ficar atordoada por esta magia uma vez por cena.
- *Infligir Ferimentos (Padrão, 5 PM)* Como parte da execução da magia, Hit faz um ataque corpo a corpo. Se acerta, além do dano normal, causa 2d8+2 pontos de dano de trevas.
- *Santuário (Padrão, 1 PM)* Hit toca uma criatura. Até o fim da cena, ou até que essa criatura faça uma ação hostil, qualquer outra criatura que tente fazer uma ação hostil contra ela perde a ação (Von evita).
- *Sussurros Insanos (Padrão, 3 PM)* Um humanoide em alcance curto fica confuso (Von anula).

FOR 3, DES 1, CON 1, INT 0, SAB 4, CAR 1

PERÍCIAS Cura +7, Diplomacia -3, Intimidação -3, Religião +7.

EQUIPAMENTO Couraça, genkotsu (maça maciça). **TESOURO** Padrão.

Hit, a clériga guardiã de Nimb



DESAFIO DE KHALMYR

PARA PERSONAGENS DE 19º NÍVEL

Khalmyr atuou como juiz e carrasco durante a condenação de Valkaria. Ele arquitetou o labirinto como uma prova para seus Libertadores, e reservou-se o direito de preparar a penúltima masmorra.

Quando chegam, os futuros Libertadores percebem-se no interior de uma câmara com paredes de cristal — ou algo parecido com cristal, mas na verdade duro como adamantite. O chão, paredes e teto são transparentes: mesmo de onde estão, os heróis podem ver os corredores e aposentos vizinhos, assim como seu conteúdo. Tudo está bem iluminado, embora não pareça existir nenhuma fonte de luz. O ambiente além das paredes parece vazio, branco e límpido, os reflexos das bordas e cantos repetindo-se ao infinito.

Vistas de perto, as paredes exibem texturas que lembram inscrições e traçados geométricos. Um teste de Conhecimento ou Guerra (CD 25) revela que são avisos e mapas; todo o traçado da masmorra pode ser consultado em todos os corredores de aposentos, a qualquer momento. Além disso, as regras de Agrado aos Deuses estão ali registradas com clareza, em um idioma conhecido pelos heróis, pois esta é a natureza de Khalmyr — veracidade e honestidade absolutas. O mestre pode entregar aos jogadores uma cópia do mapa, e também revelar o Agrado aos Deuses do desafio, exceto pela natureza dos cinco testes (veja adiante).

Por sua luminosidade e transparência, pode-se notar ao longe a movimentação de criaturas, mesmo aquelas muito distantes. Esta masmorra oferece +10 em Investigação e Percepção. Por outro lado, ficar fora de vista é quase impossível: todos os personagens sofrem -20 em Furtividade (encontrar um esconderijo aqui seria praticamente uma façanha épica!).

A masmorra apresenta outra característica incommon — e potencialmente perigosa. Qualquer objeto

inanimado derrubado, ou apenas deixado no chão, atravessa o piso como se este não existisse. Deixar cair uma arma ou outro item pode significar perdê-lo para sempre, vendo-o cair através do chão translúcido até sumir no nada.

Se deixar cair um item, um personagem pode usar uma ação de movimento (se ainda tiver uma neste turno) e fazer um teste de Reflexos (CD 20) para recuperá-lo. Caso o item atravessasse o chão, lançar *Teletransporte*, *Telecinésia* ou qualquer outra habilidade adequada antes do final da rodada seguinte ainda pode recuperá-lo. Personagens que amarrem seus itens nos pulsos ou coisa parecida sofrem uma penalidade de -2 ao usá-los, e precisam gastar uma ação padrão para soltá-los (em vez do normal), mas isso evita que seu item seja perdido caso caia no chão.

Para usar uma habilidade de encantamento (apenas aquelas que exigem um teste de resistência de Vontade), ilusão e necromancia é necessário passar em um teste de Vontade (CD 25 + PM gastos). Em caso de falha, os PM são gastos, mas a habilidade não funciona, e não pode ser usada novamente na mesma cena. Mesmo passando no teste, variáveis numéricas (que rolam dados) são limitadas ao valor mínimo.

AGRADO AOS DEUSES

Khalmyr é justo, mas também severo. Para receber Pontos Divinos, um aventureiro não pode atacar oponentes pelas costas (em termos de jogo, não pode se beneficiar do bônus de flanquear), caídos, desprevenidos ou incapazes de lutar. Deve sempre manter sua palavra, nunca recusar o pedido de ajuda de um inocente, nem mentir, trapacear, roubar ou usar venenos. Também não pode usar as habilidades Ataque Furtivo ou Comandar Mortos-Vivos, ou magias de encantamento (apenas aquelas que exigem um teste de resistência de Vontade), ilusão e necromancia.

Os aventureiros também recebem Pontos Divinos apenas se passarem por todos os cinco testes apresentados adiante.

ENCONTROS

Seria estranho, em uma masmorra erigida pelo Deus da Ordem, acontecerem encontros “aleatórios”. De fato, absolutamente nada neste lugar é obra do acaso — todos os eventos e encontros ocorrem em lugares determinados. Por isso, não há uma tabela de encontros para este desafio.

A masmorra é povoada por criaturas diversas. Algumas simplesmente seguem ordens de Khalmyr, aguardando pacientemente por este dia para cumprir sua função. São, na maior parte dos casos, clérigos e paladinos já falecidos — com ferrenha disciplina imortal, testemunhando a passagem dos séculos até que seus serviços sejam necessários. Outros, no entanto, são criminosos e seres malignos de toda espécie, capturados e encarcerados aqui; seu destino é apenas receber a destruição pelas mãos dos aventureiros quando estes chegarem.

Alguns encontros envolvem combate, enquanto outros são testes de bravura, justiça e bondade. A natureza de cada avaliação, bem como informações sobre as criaturas encontradas, é explicada a seguir.

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

TESTE DA BONDADE

Nesta grande câmara, o chão está coberto de sangue fresco. Os aventureiros são esperados por 10 sacerdotes humanos, anões e de outras raças, muito feridos — aparentemente por suas próprias espadas curtas. Eles não usam outras armas ou armaduras, vestem apenas túnicas simples com o símbolo de Khalmyr, agora ensanguentadas.

As estatísticas completas destes clérigos não são importantes: basta saber que cada um normalmente teria 30 pontos de vida. Agora estão inconscientes, sangrando e com -10 PV (ou seja, morrem ao chegar em -15). Mesmo que sejam curados, nenhum deles tem PM para conjurar magias.

Estes clérigos podem ser curados (ou ressuscitados) por meios normais. O teste consiste justamente em verificar se os personagens são ligeiros em salvar suas vidas, e generosos em usar suas magias, poderes ou itens mágicos de cura. Se qualquer aventureiro tenta

deixar a câmara enquanto um clérigo ainda está ferido, os mesmos ferimentos dos clérigos aparecem em seu próprio corpo, e ele sofre todo o dano que ainda resta curar. Caso um ou mais clérigos sejam deixados mortos, o aventureiro deve fazer um teste de Fortitude (CD 40). Se passar, ele sofre o dano acumulado de todos os clérigos que não foram curados. Se falhar, morre.

Se todos sacerdotes são curados completamente, o ânimo dos aventureiros é restaurado. Ao sair da sala, os heróis recuperam todos os seus PM.

ÁREA 2

TESTE DA PERCEPÇÃO DO MAL

Aproximadamente 20 guerreiros anões em armaduras, todos aparentemente iguais, estão perfilados junto às paredes. Nenhum deles diz nenhuma palavra em momento algum. Assim que os aventureiros entram na sala, todos erguem seus machados e avançam para lutar.

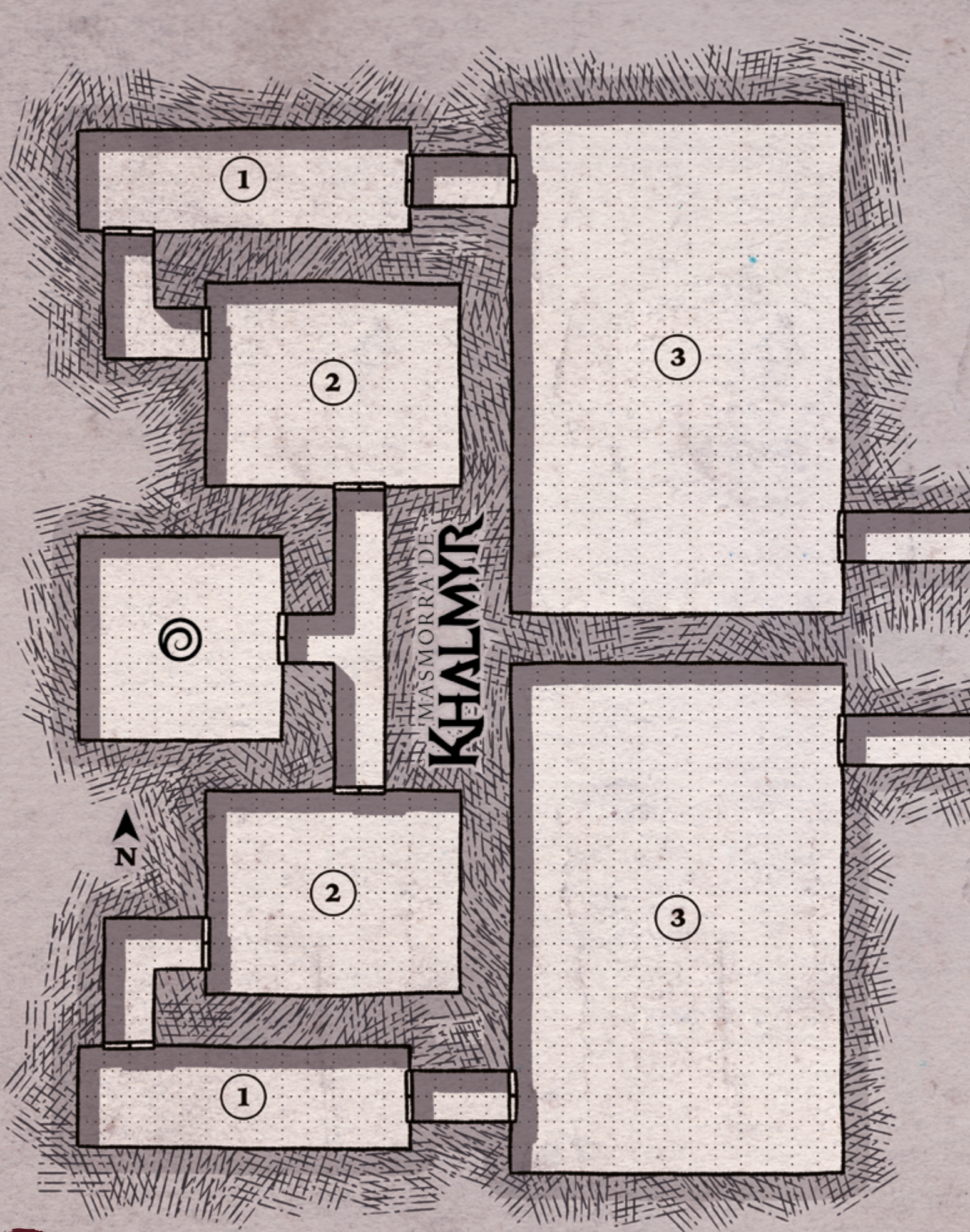
CRIATURAS. Bando de baluartes anões x2 (p. 169).

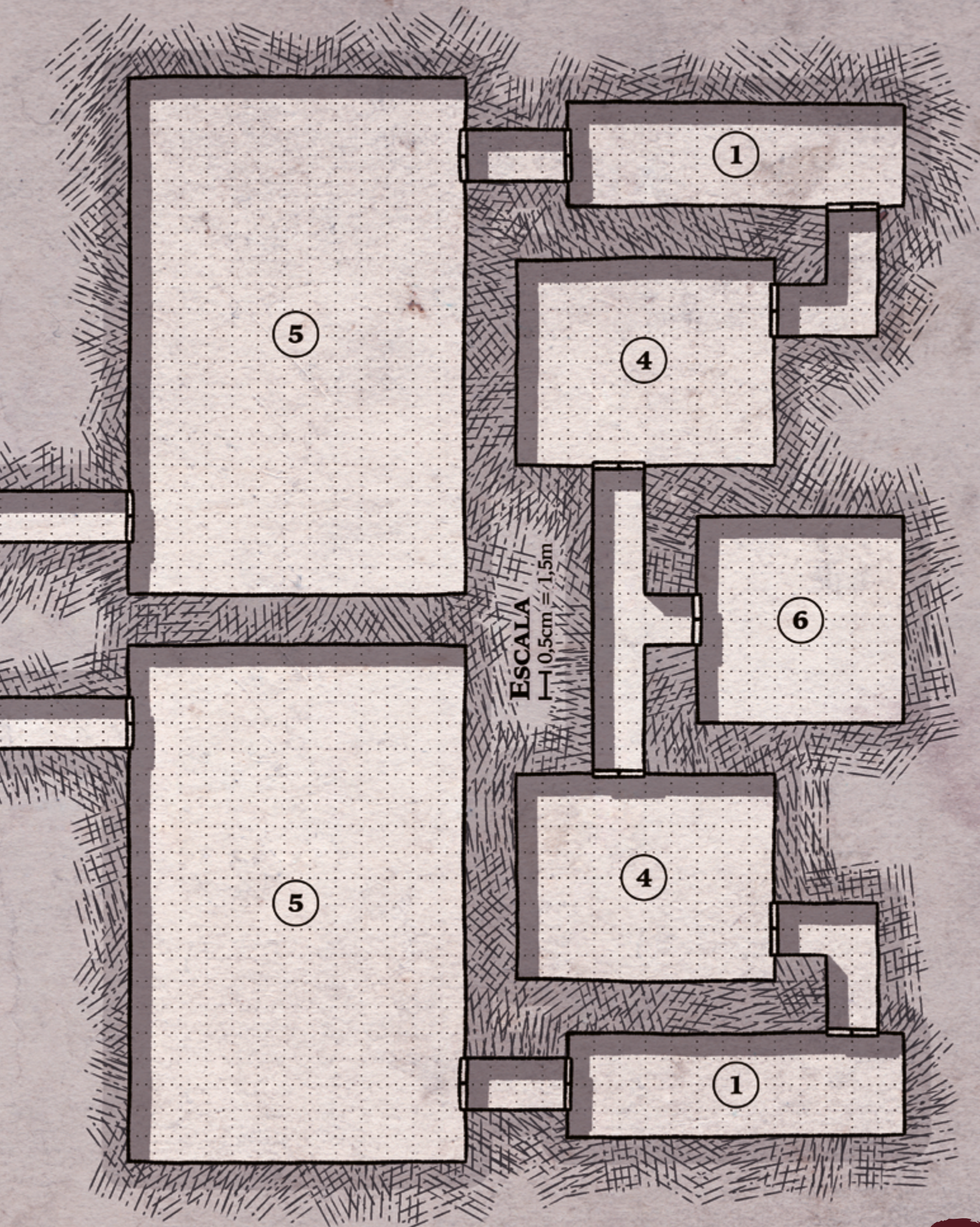
Metade destes guerreiros são anões malignos, prisioneiros aqui há séculos e forçados a participar deste teste como castigo. Caso consigam destruir os heróis, recebem a liberdade. Suas intenções podem ser percebidas claramente através da magia *Detectar Ameaças* ou um teste de Intuição oposto à Enganação deles.

Os anões restantes, entretanto, são paladinos de Khalmyr. Eles fingem atacar os personagens da mesma forma que os anões malignos, mas na verdade erram todos os ataques de propósito — o que pode ser percebido com um teste de Intuição (CD 30). Eles rosnam ameaças e fazem o possível para se misturar aos outros. Caso um paladino seja ferido, cada aventureiro sofre o mesmo ferimento e recebe o mesmo dano, assim como efeitos nocivos de habilidades (Fortitude CD 35 reduz o dano à metade e evita outros efeitos). Se todos os paladinos são mortos, o personagem que fez o último ataque deve fazer um teste de Fortitude (CD 40) para não morrer também.

O desafio está em usar o poder Dom da Verdade, ou simples bom senso, para saber a diferença entre os anões malignos e os anões paladinos. Grupos sem esta habilidade terão grandes problemas para sobreviver ao teste.

Assim que os anões malignos são derrotados, os paladinos cessam o ataque. Além disso, se oferecem para curar todo o dano que os aventureiros tenham sofrido até agora. Caso os heróis não desejem usar essa cura agora, os paladinos estarão aqui aguardando.





ÁREA 3

TESTE DA PUNIÇÃO

As paredes transparentes permitem, mesmo à distância, identificar um aposento repleto de grandes esqueletos — sem dúvida pertencentes a gigantes. Eles não conseguem sair, mesmo com as portas abertas, mas percebem de longe a aproximação das criaturas vivas que tanto odeiam.

CRIATURAS. Gigante esqueleto x10 (*Ameaças de Arton*, página 230).

Todos os esqueletos nesta câmara são como descritos em *Ameaças de Arton*, exceto por um detalhe: estas criaturas são resistentes a quase qualquer forma de dano ou magia. Têm Redução de Dano 50/luz e Resistência a Magia +25.

Entretanto, elas têm um ponto fraco: sua Resistência a Magia não funciona contra efeitos mágicos de luz ou divinos e ataques desferidos com a habilidade Golpe Divino ignoram sua Redução de Dano.

ÁREA 4

TESTE DE VONTADE

Esta câmara é bastante diferente das outras: uma verdadeira masmorra ou prisão. Mesmo através das paredes translúcidas, é perceptível que existem dúzias de pessoas no aposento, membros de variados povos artonianos e de outros mundos. Todos presos às paredes com correntes cristalinas.

Quando os heróis cruzam a porta, as súplicas começam. Cada um oferece algo, talvez uma informação que tenham buscado sua vida inteira, um milagre impossível que só este prisioneiro poderia oferecer, ou então a localização de algum artefato lendário. Um teste de Intuição (CD 25) revela a natureza deste desafio: resistir à tentação. Testes de Intuição, ou outras formas de detectar a verdade, mostram que as ofertas são genuínas, mas os suplicantes podem não cumpri-las (afinal, são criminosos sendo punidos por Khalmyr).

As correntes de cristal são objetos minúsculos, com Defesa 15, RD 20 e 50 PV. Podem ser destrancadas com um teste de Ladinagem para abrir fechaduras (CD 35). Tanto destruí-las quanto destrancá-las viola o Agrado aos Deuses. Além disso, o personagem que faz isso sofre um dos castigos por busca (*Tormenta20*, p. 279), definido aleatoriamente.

Se libertar um dos suplicantes, o herói tem 50% de chance de ser recompensado; ele recebe uma das recompensas por uma busca (*Tormenta20*, p. 279) ou um efeito da magia *Intervenção Divina*. O suplicante então parte, desaparecendo da masmorra.

ÁREA 5

TESTE DA CORAGEM

Nesta câmara, quatro dragões enormes estão à espera. Aprisionados aqui por Khalmyr desde a queda de Kallyadranoch, eles aguardam pelos aventureiros para atacá-los e matá-los em troca da liberdade — uma tarefa que dificilmente conseguirão cumprir. Como parte de sua punição, perderam sua inteligência e potencial arcano, tornando-se ferais.

CRIATURAS. Dragão feral x4 (*Ameaças de Arton*, página 72).

No entanto, os dragões têm uma vantagem considerável: sua aura aterradora — que atinge todo o aposento e tem CD 45.

ÁREA 6

GUARDIÕES DO MAL

Visível à distância pelas paredes de cristal, um grande guerreiro em armadura negra aguarda impassível nesta câmara. Com ele, de braços enlaçados em sua cintura, uma bela mulher com asas de couro olha feroz para os recém-chegados.

Outrora ele foi um guerreiro sagrado, um defensor da ordem e justiça como tantos outros que serviram a Khalmyr. Sua carreira como paladino foi longa e bem-sucedida, marcada por inúmeras vitórias contra o mal. Vilões o evitavam. Lordes demoníacos temiam seu nome. No entanto, durante uma de suas muitas incursões pelos planos infernais, Thomar Steelwill encontrou-se diante da decisão difícil: destruir a frágil mulher-demônio que implorava pela vida, ou conceder-lhe uma chance de redenção. Afinal, pensou, ninguém é culpado por nascer como uma criatura demoníaca.

Karlya foi poupada. Ela, em gratidão, amaria seu salvador pelo resto da eternidade — ou assim diziam seus lábios cheios de malícia. Em poucos meses, beijos e promessas de prazer levaram Thomar cada vez mais perto do abismo. Ele caiu em desgraça. Totalmente seduzido, escravo da beleza demoníaca de sua “querida”, passou a cometer crimes para satisfazê-la. Pecados menores a princípio, mas cada vez mais graves, cada vez mais sangrentos. Tornou-se tudo que é oposto ao bem e à ordem. Um algoz.

Durante anos, Thomar serviu aos caprichos maléficos da súcubo, aterrorizando populações completas sob suas ordens — e ela, por sua vez, extraía mais e mais prazer do sofrimento e desespero que seu doce escravo provocava. Aldeias foram chacinadas apenas porque Karlya pedia com doçura ao “amado”. O sangue de milhares correu apenas porque isso a fazia sorrir.

Juntos, eram o flagelo de reinos inteiros. Até que um dia, confrontados por heróis, foram capturados e levados à justiça de Khalmyr.

Como outros Guardiões presentes no Labirinto, ambos foram condenados a ficar aqui e lutar pela vida contra os futuros Libertadores, pois apenas com sua destruição o portal de *Viagem Planar* será ativado. Sem dúvida um fim inglório para duas carreiras tão famigeradas.

CRIATURAS. Thomar Steelwill e Karlya (p. 170).

Para oferecer um desafio maior, o algoz e a súcubo estão sob uma proteção especial: além de suas habilidades normais, têm Redução de Dano 50 e Resistência a Magia +25. Essa proteção será reduzida caso os heróis tenham passado pelos testes anteriores: para cada teste concluído, a RD diminui em -10 e a Resistência a Magia em -5. Se os aventureiros passaram por todos os cinco testes, a RD e Resistência a Magia dos Guardiões desaparecem totalmente.

Quando os aventureiros encontram os Guardiões, ambos estão preparados. Karlya lançou sobre ambos *Resistência a Energia* contra o tipo de dano que os aventureiros usam mais frequentemente. A súcubo espera não entrar em combate (ela sempre conta com seu amado para protegê-la). Durante a luta, permanece à distância, usando habilidades para ajudar o algoz em combate.

Com a morte de Steelwill e Karlya, milhares de vítimas massacradas finalmente podem descansar em paz, sabendo que a justiça foi feita. O portal está ativo e Candeh'ssa aguarda.

mover com ele e sofre -5 na Defesa até o início de seu próximo turno.

POSTURA PÉTREA Se passar seu turno sem se deslocar, o bando recebe +10 na RD até o início do seu próximo turno.

PRONTIDÃO (REAÇÃO) Quando um inimigo entra ou sai por conta própria do alcance pessoal do bando, o bando faz um ataque adicional contra essa criatura. Se acertar, além de causar dano, deixa o alvo imóvel até o início de seu próximo turno.

VARRER (LIVRE) Uma vez por rodada, quando o bando faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura ao alcance.

FOR 4, DES -1, CON 6, INT 0, SAB 2, CAR 4

PERÍCIAS Atletismo +17, Enganação +17.

EQUIPAMENTO Armadura completa, machado de guerra (1d6 cada). **TESOURO** Nenhum.

Kalya e Thomar, os guardiões do mal

NPCs & CRIATURAS

BANDO DE BALUARTES ANÕES

Humanoide (anão) Grande 

ND 15

INICIATIVA +6, **PERCEPÇÃO** +15, visão no escuro

DEFESA 50, **FORT** +28, **REF** +15, **VON** +22, redução de dano 10

PONTOS DE VIDA 750

DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO [BANDO] Machado de guerra x2 +43 (3d12+25).

DESARMAR APRIMORADO (LIVRE) Uma vez por rodada, quando acerta um ataque corpo a corpo, o bando de baluartes anões usa a manobra desarmar (teste +45).

EMPURRÃO (MOVIMENTO) O bando usa a manobra empurrar (teste +50) contra um alvo adjacente, mas não pode se



KARLYA

Espírito (abissal) Médio

ND 18

INICIATIVA +10, **PERCEPÇÃO** +10, visão no escuro

DEFESA 36, **FORT** +10, **REF** +26, **VON** +32, evasão aprimorada, imunidade a ácido, encantamento e veneno, redução de fogo, frio e trevas 10, vulnerabilidade a luz

PONTOS DE VIDA 756

DESLOCAMENTO 9m (6q), voo 15m (10q)

PONTOS DE MANA 120

CORPO A CORPO Duas garras +45 (2d10+20, 19, mais 2d10 trevas).

AMOR VINGATIVO (REAÇÃO) Se Thomar tem seus PV reduzidos para 0 ou menos, Karlya se enraivece. Ela recebe 50 PM temporários e, uma vez por rodada, quando lança uma magia com execução de ação completa ou menor, muda a execução dela para livre.

BEIJO DRENANTE (PADRÃO) Karlya beija uma criatura adjacente, que fica enfeitiçada e frustrada (Von CD 49 evita). Falhas consecutivas na mesma cena se acumulam: na segunda, a criatura fica esmorecida; na terceira, fica inconsciente. Por fim, na quarta falha, a vítima morre e a súcubo recupera 6d6 PM.

DANÇA FASCINANTE (PADRÃO, 5 PM) Todas as criaturas em alcance médio ficam fascinadas (Von CD 49 evita e a criatura fica imune a esta habilidade até o fim da cena). Alvos hostis ou envolvidos em combate recebem +5 no teste de resistência e têm direito a um novo teste no final de cada turno de Karlya.

DESEJO ENCARNADO Quando faz um teste de uma perícia baseada em Carisma, Karlya rola dois dados e usa o melhor.

MUDAR FORMA (PADRÃO) Karlya assume a forma de qualquer humanoide de tamanho Pequeno a Grande, como a magia Metamorfose. Ela pode permanecer na forma escolhida por tempo indeterminado, mas, se morrer, reverte à forma natural.

MAGIAS Como uma feiticeira de 18º nível (CD 49, 51 para encantamento*).

- **Área Escorregadia (Padrão, 1 PM)** Um objeto em alcance curto se torna escorregadio, exige um teste de Reflexos para não deixar cair cada vez que usá-lo.
- **Campo de Força (Reação, 11 PM)** Quando sofre dano, Karlya recebe redução de dano 70 contra esse dano.
- **Enfeitiçar* (Padrão, 6 PM)** Um espírito, humanoide ou monstro em alcance curto fica enfeitiçado (Von evita).
- **Imagem Espelhada (Padrão, 17 PM)** Dez cópias ilusórias de Karlya surgem ao seu redor, concedendo +20 na Defesa. Cada vez que um ataque erra a súcubo, uma cópia desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2, mas a criatura atacante fica ofuscada por 1 rodada.
- **Libertação (Padrão, 14 PM)** Karlya fica imune a efeitos de movimento, ignora qualquer efeito que impede ou restringe seu deslocamento, pode escolher 20 em testes de Atletismo e Acrobacia, e pode fazer todas as manobras desta perícia mesmo sem treinamento.
- **Marca da Obediência* (Padrão, 3 PM)** A súcubo ordena que uma criatura adjacente não ataque ela ou seus aliados até o fim da cena (Von evita). A criatura pode repetir o teste de Vontade a cada turno seguinte.
- **Marionete* (Padrão, 10 PM, sustentada)** Karlya controla as ações físicas de uma criatura em alcance médio. Ao sofrer a magia, e no início de cada um de seus turnos, a vítima faz um teste de Fortitude. Se passar, a magia é anulada.

- **Resistência a Energia (Padrão, 17 PM)** Criaturas escolhidas em alcance curto se tornam imunes a um tipo de dano entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas pelo dia.
- **Selo de Mana (Padrão, 6 PM)** Um selo mágico se manifesta em uma criatura adjacente até o fim da cena. Sempre que esta faz qualquer ação que gasta PM, deve fazer um teste de Vontade. Se passar, a ação funciona. Se falhar, a ação não tem efeito, mas os PM são gastos mesmo assim.
- **Seta Infalível de Talude (Padrão, 12 PM)** Karlya projeta 10 lanças de energia distribuídas em até 10 criaturas em alcance médio. Cada lança causa 1d8+1 pontos de dano de essência (uma delas recebe +7 na rolagem de dano).

FOR -1, DES 4, CON 3, INT 3, SAB 2, CAR 12

PERÍCIAS Atuação +32, Diplomacia +32, Enganação +32, Intuição +17.

TESOURO Padrão.

THOMAR STEELWILL

Humanoide (humano) Médio

ND 18

INICIATIVA +16, **Percepção** +8

DEFESA 56, **FORT** +32, **REF** +18, **VON** +26, imunidade a encantamento, medo e trevas, redução de dano 10

PONTOS DE VIDA 1080

DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Espada bastarda x3 +49 (4d8+27, 19/x3, mais 2d8 trevas).

AMOR ENSANDECIDO (REAÇÃO) Se Karlya tiver seus pontos de vida reduzidos para 0 ou menos, Thomar entra em um frenesi terrível. Suas estatísticas mudam para espada bastarda x3 +55 (4d10+27, 19/x3, mais 2d10 trevas), Defesa 60, deslocamento 12m (8q) e voo 9m (6q). Entretanto, ele se torna vulnerável a dano e sofre -10 em Vontade.

AURA DE DESESPERO Thomar projeta uma aura desesperadora em um raio de 9m. Qualquer inimigo que começar seu turno nessa área fica apavorado por uma rodada e depois abalado (Von CD 47 muda para abalado por 1 rodada e fica imune a esta habilidade por um dia).

CHAMAS SOMBRIAS No início de cada turno de Thomar, todas as criaturas adjacentes a ele sofrem 2d10 pontos de dano de fogo e 2d10 pontos de dano de trevas.

DEVORAR DOR Sempre que causa dano corpo a corpo, Thomar recupera uma quantidade de PV igual à metade do dano causado.

INTERPOR-SE (REAÇÃO) Quando Karlya sofre dano, se ela estiver adjacente à Thomar, ele sofre todo o dano que ela sofreria.

JULGAMENTO PROFANO: OPRESSÃO (MOVIMENTO) Thomar marca uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, ou até Thomar usar esta habilidade em outra criatura, sempre que acerta um ataque neste alvo, a criatura fica atordoada por 1 rodada (Von CD 47 evita).

TRESPASSAR (LIVRE) Uma vez por rodada, quando Thomar faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode realizar um ataque adicional contra outra criatura ao alcance.

FOR 10, DES 1, CON 4, INT 0, SAB -1, CAR 5

PERÍCIAS Atletismo +25, Guerra +15, Intimidação +22.

EQUIPAMENTO Armadura completa de espinhos macabra, reforçada assustadora guardiã zelosa, cinto da força do gigante, espada bastarda gigante de adamante atroz maciça magnífica profana. **TESOURO** Padrão.

DESAFIO DE VALKARIA

PARA PERSONAGENS DE 20º NÍVEL

Após passar pelo portal uma última vez, os heróis encontram-se em um local familiar. Não parece existir aqui qualquer condição ambiental exótica ou nociva — na verdade, o lugar é muito agradável.

Nesta vasta alcova, bem como em quase todo o complexo, o ar é fresco e revigorante. Carregado com o perfume de rosas, que crescem por toda parte, colorindo tudo com vermelho, violeta, rosa e branco. A luz de um dia primaveril parece entrar por janelas invisíveis. O chão é formado por gramado macio e violeta. Paredes quase brancas exibem padrões de ondas e espirais lilases, lembrando muito a graciosa arquitetura da própria cidade de Valkaria — mas em colunas, câmaras e corredores muito mais impressionantes.

Alguns bancos de jardim, pintados de branco, oferecem lugar para um breve repouso junto às roseiras. E sentada bem ali, quase sem ser notada, uma mulher humana de cútis rosada e cabelo violeta cheira as rosas. Marolas correm sobre a pele nua. Ela olha suave para os recém-chegados e sorri com candura.

“Meus heróis” diz Valkaria. “Sei que já ouviram estas palavras outras vezes. Mas nunca dos lábios de uma deusa. E nunca, eu garanto, nunca tão verdadeiras quanto agora.”

Esta é Valkaria. Não a verdadeira deusa, cujo corpo real se encontra transformado em pedra — mas um avatar, uma encarnação de seu poder divino. Avatares são empregados pelos deuses para resolver seus assuntos sem que precisem deixar seus respectivos reinos. Carregam apenas parte de sua força, mas mesmo assim são incrivelmente superiores aos mortais.

“Vieram muito longe” ela continua, voltando a cheirar as rosas. “Meus irmãos deuses não acreditavam que fossem capazes. Não tinham em vocês a fé que sempre

tive. Mas eu nunca duvidei. Nunca perdi as esperanças. Sempre soube que viriam me salvar. Estou orgulhosa.”

Valkaria fica de pé. Passos lentos trazem a deusa mais para perto dos aventureiros, enquanto uma sombra preocupante passa por seu rosto.

“Mas não acabou ainda” ela diz, lançando um olhar inquieto na direção da porta. “Um último desafio ainda precisa ser vencido. O mais difícil de todos. MEU desafio.

“Eu asseguro, não existe masmorra mais perigosa em todos os mundos. Em seus corredores vocês enfrentarão feras, monstros e vilões que fariam reinos tremerem. Alguns são antigos inimigos, trazidos de volta para desafiá-los. Outros foram criados apenas para testar as forças dos Libertadores. Nem mesmo meu poder, sozinho, poderia conceber tamanha obra. Só consegui construir este labirinto com a ajuda de todo o Panteão.”

“Vejo a pergunta em seus olhos. Por quê? Se minha libertação depende de sua vitória, por que fazê-la mais difícil? Por que motivo deveria ser eu, justamente eu, a elaborar o mais rigoroso dos desafios?”

O acanhamento foge de seu rosto. A deusa sorri.

“Tenho uma ambição. Nem um pouco modesta, como devem adivinhar. Espero pelo dia em que vocês, mortais, sejam superiores aos deuses. Vencer o Labirinto será o primeiro passo nessa direção, a primeira prova de que isso acontecerá. Eu criei os humanos para que isso aconteça.”

Então Valkaria beija cada um dos aventureiros. Seu beijo promove os mesmos efeitos da magia *Intervenção Divina*, cancelando ou curando quaisquer ferimentos, maldições ou efeitos nocivos que porventura estejam afetando os heróis. Ela também pode trazer de volta qualquer aventureiro morto nos desafios anteriores, com todos os seus itens mágicos (exceto aqueles apanhados pelos próprios jogadores). Ele retorna ao gru-

po empoderado pela deusa e em seu ápice — ou seja, no mesmo nível dos outros personagens.

“Quero vocês no auge de suas forças” ela explica, após conceder sua bênção. “Agora vão. O desafio final os espera. Eu os aguardo, meus Libertadores.”

Valkaria some e deixa apenas um aroma de rosas.

AGRADO AOS DEUSES

Não há. Esta masmorra é tão perigosa que o simples fato de vencê-la basta para satisfazer a deusa. Além disso, sua premiação é especial — pois concluir este desafio significa libertar Valkaria. A recompensa para esse ato supremo será discutida adiante.

ENCONTROS

Valkaria não estava exagerando sobre os riscos de percorrer estes corredores, pois os adversários que esperam adiante não são criaturas comuns. Não se trata de pessoas ou monstros mundanos, vivos ou mortos, conjurados para habitar a masmorra.

Todos os Guardiões já derrotados ao longo da aventura estão aqui novamente, agora como réplicas errantes! Alguns ressuscitados, outros recriados por poder divino, e outros ainda são cópias mágicas.

Não importando seu comportamento quando encontraram os heróis antes, desta vez todos os Guardiões lutam até a morte. Estarão equipados com seus itens originais, mesmo que estes tenham sido tomados pelos aventureiros. No entanto, quando são vencidos, seus itens desaparecem — da mesma forma que os cadáveres.

Não apenas os Guardiões estão percorrendo a masmorra, mas também outros adversários particularmente difíceis desafiados ao longo do caminho. Também é possível encontrar aqui quaisquer criaturas fortes que os aventureiros tenham enfrentado nos Desafios anteriores. Na verdade, o que esta masmorra faz é confrontar os heróis com seus piores inimigos. Portanto, a critério do mestre, qualquer criatura ou NPC já encontrado e vencido pelos personagens pode reaparecer aqui como um monstro errante muito mais poderoso!

Mesmo como uma deusa maior, a própria Valkaria não teria sido capaz de ressuscitar ou recriar sozinha todos estes seres tão formidáveis. Como ela própria declarou, o poder do Panteão inteiro foi necessário para isso. O resultado é, de fato, a mais perigosa e desafiadora de todas as masmorras!

Role 1d6 para cada meia hora. Um resultado 1 ou 2 indica que acontece um encontro com uma réplica de guardião (veja p. 178) ou com uma réplica de um inimigo previamente enfrentado (à escolha do mestre).

ÁREAS IMPORTANTES

ÁREA 1

COFRES DO TESOURO

Uma Deusa da Ambição não ama apenas aventuras, conquistas e descobertas. Ama tesouros! Ainda que esta sua face não seja muito exaltada por seus clérigos (ou apreciada por seus inimigos), Valkaria é apaixonada por ouro, gemas preciosas, joias e itens mágicos — sendo que, entre os deuses, seu tesouro pessoal é o mais rico de todos.

A maior parte da fortuna de Valkaria esteve em segurança no Calabouço do Desafio, sua morada nos Reinos dos Deuses, quando a deusa estava livre. Tendo ser vítima de saqueadores (afinal, gente como Hyninn ou Sszzaas poderiam não resistir à tentação...), a deusa pediu a Khalmir que seu tesouro fosse trazido com ela para este labirinto. Aqui está ele, espalhado em diversos aposentos.

As portas destas câmaras são formadas por sete barreiras mágicas. Tocar cada uma delas gera uma explosão que causa 4d12 pontos de dano do respectivo tipo em um raio de 12m, além do efeito indicado até o fim da cena (Ref CD 45 reduz à metade e evita o efeito; falhar por 10 ou mais resulta em falha automática no teste da barreira seguinte). Em ordem, os tipos de dano são fogo (em chamas), frio (lento), eletricidade (atordoado), ácido (vulnerável), luz (cego), trevas (enjoado) e essência (alquebrado). É possível usar *Dissipar Magia*, mas a magia deve ser lançada individualmente para cada barreira.

Cada cofre contém uma fortuna incalculável em tibatres de vários tipos, formando verdadeiras colinas de moedas. Em termos de jogo, qualquer personagem pode literalmente levar tanto quanto puder carregar.

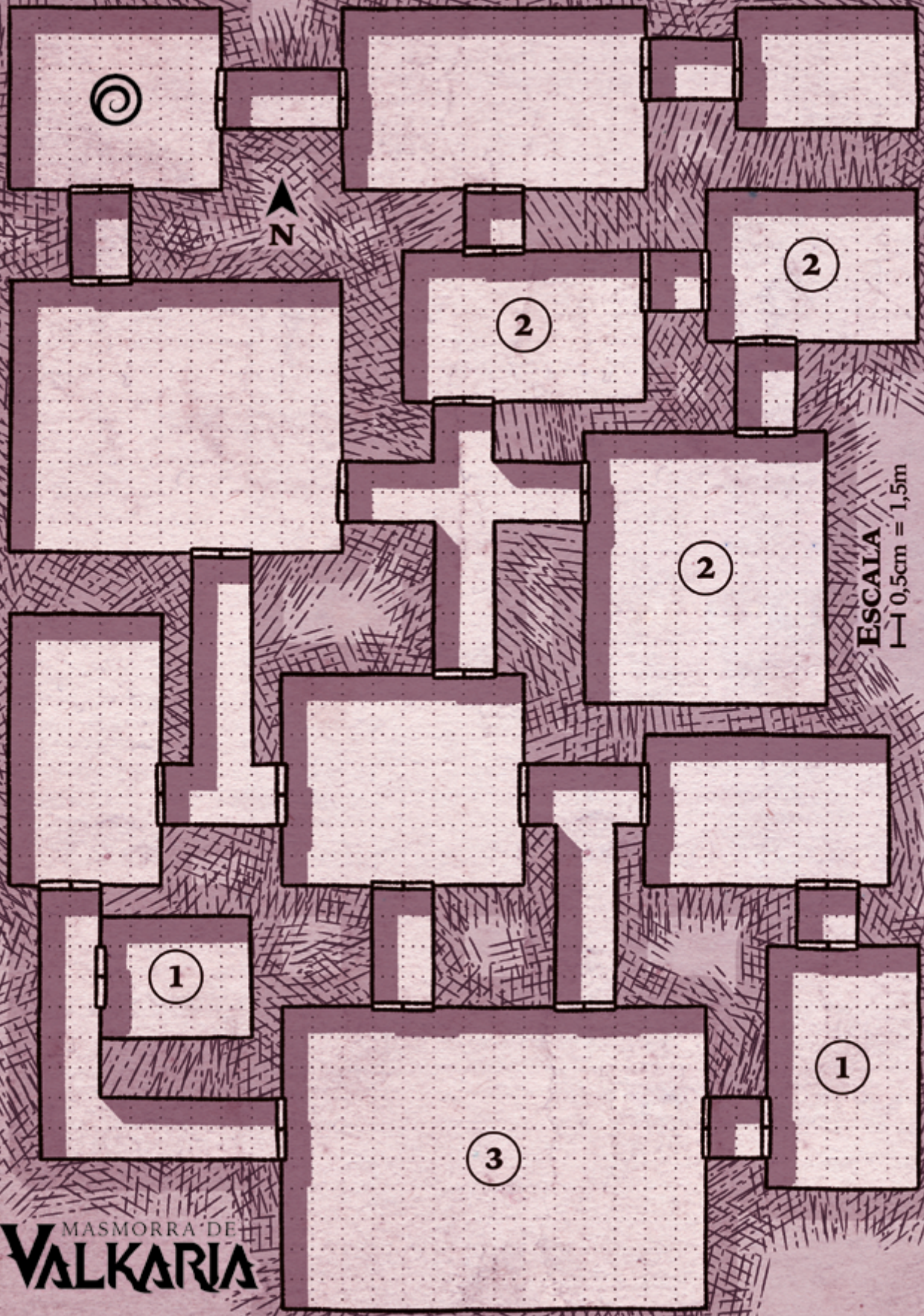
Cada cofre tem uma chance (1 em 1d4) de conter qualquer item mágico descrito em *Tormenta20* e *Ameaças de Arton*, exceto artefatos. No entanto, isso exige um teste de Investigação para encontrar o item e outro de Misticismo para reconhecê-lo. A CD dos testes depende do valor do item. Os mais caros são mais raros e difíceis de achar, mas também mais fáceis de reconhecer, por serem famosos. Veja a tabela da p. 174 para conferir a dificuldade dos testes.

Cada tentativa de busca consome meia hora.

ÁREA 2

RIO DE LÁGRIMAS

Uma porção da masmorra está inundada, formando trechos de forte correnteza e até redemoinhos. Apesar



MASMORRA DE
VALKARIA



DIFICULDADE DOS ITENS NOS COFRES

CATEGORIA DO ITEM	INVESTIGAÇÃO	MISTICISMO
Menor	20	30
Médio	25	25
Maior	30	20

da força da água, os aventureiros não têm dificuldade em nadar. Não importa o quanto se caminhe pelas margens, ele sempre cortará o horizonte — em algum momento, os personagens chegam de volta ao ponto de partida, no primeiro momento que encontraram o rio.

No entanto, o que parece ser água comum na verdade são lágrimas da própria Valkaria, derramadas ao longo dos séculos — pois, ao contrário do que ela afirma, a deusa passou por não raros momentos de desespero. Estas águas cresceram e se enfureceram até formar um rio caudaloso, que emana uma forte aura mágica, facilmente perceptível através de testes de Misticismo (CD 20). Carregam tanta tristeza, uma mágoa tão profunda, que não pode ser tolerada por simples mortais. Ao tocá-la, qualquer criatura experimenta um rápido vislumbre da dor sofrida pela deusa em seu cativeiro — e mesmo esse breve contato pode destruir uma alma mortal.

Criaturas em contato com a água perdem 1 ponto de Inteligência, Sabedoria e Carisma por rodada de exposição (Vontade CD 45 reduz a perda a apenas um desses atributos, à escolha do jogador). Um atributo reduzido a 0 leva à morte, não sendo possível a ressurreição: a alma foi completamente destruída. Pontos perdidos são recuperados a taxa de 1 ponto de cada atributo por período de descanso comum. Descanso confortável e luxuoso aumentam a recuperação respectivamente para 2 e 3 pontos.

Por fim, qualquer habilidade empregada para atravessar o rio (como *Voo* ou *Teletransporte*) faz uma torrente se erguer e arrastar o personagem para o fundo do rio. Se houvesse uma solução mágica para seu desespero, Valkaria a teria usado...

ÁREA 3

DESAFIO FINAL

Chegando a este imenso jardim, os futuros Libertadores têm a impressão de estar em campo aberto — pois o gramado violeta se estende a perder de

vista, e vastas formações de nuvens preenchem o céu lilás. Olhando atentamente, podem ver que as nuvens maiores formam um conhecido rosto feminino.

Os limites do aposento são demarcados por grandes colunas, ligadas entre si por muitas correntes de prata. Roseiras crescem entrelaçadas entre as colunas e correntes. O ar está carregado de perfume e pétalas levados pelo vento. Os aventureiros percebem com clareza: estão no mesmo local do quadro que viram na Antecâmara do Desafio.

Diante de vocês, está uma mulher humana. Lembra Valkaria, mas não com a aparência que conhecem. Não está acorrentada. Não exhibe a fragilidade e as vestes de uma donzela em perigo. Não mostra os olhos aflitos e gestos suplicantes da célebre estátua. Esta mulher veste uma armadura leve, botas pesadas e trajes práticos de viajante. Está armada com um mangual pesado. E seus olhos, definitivamente, não pedem socorro.

Ela sorri. Um sorriso feroz.

“Era assim tão difícil adivinhar, meus Libertadores? Eu tenho uma ambição. Eu sonho com o dia em que humanos não mais se ajoelharão perante os deuses. Sonho com o dia em que serão nossos semelhantes. IGUAIS a nós. MELHORES que nós.”

“EU SOU A ÚLTIMA GUARDIÃ.”

Exatamente como parece, os personagens devem agora combater e vencer a própria Valkaria. Ainda que formada por apenas uma parte da essência divina, um avatar é incrivelmente mais poderoso que qualquer outro ser vivente — incluindo deuses menores. Além disso, neste momento está empunhando o *Desbravador*, sua arma mágica pessoal (veja detalhes sobre esta arma no **CAPÍTULO 2**). Poucas criaturas no multiverso oferecem um desafio tão elevado.

CRIATURA. Avatar de Valkaria (veja a seguir).

EPÍLOGO

VITÓRIA SOBRE A DEUSA

Com a derrota de Valkaria, algo estranho acontece com o cenário. Luzes emanam de rachaduras que crescem rapidamente nas colunas, chão e céu. Em segundos o lugar é tomado de luz branca cegante.

O Labirinto de Valkaria está desaparecendo para sempre. Seus componentes e habitantes retornam aos reinos de onde vieram, provocando uma tempestade planar e proporcionando visões e sensações únicas. Durante momentos que parecem eternos, os personagens se sentem imersos em um turbilhão dimensional, e conseguem rever todas as pessoas e criaturas encontradas ao longo do caminho. Alguns estão zangados com a perda de seus

privilégios. Outros urram furiosos com a derrota. Mas muitos sorriem agradecidos, felizes por cumprirem suas missões e enfim retornar às suas vidas normais.

Talvez. Talvez não.

Quando a luz desaparece, os aventureiros descobrem-se em um lugar distante — muito longe da estátua, da cidade, ou mesmo de Arton. Todos foram transportados para Odisseia, o Reino de Valkaria. Eles estão agora no Calabouço do Desafio, a habitação pessoal da deusa.

O salão onde agora se encontram poderia abrigar várias montanhas em seu interior. O teto parece incrivelmente distante, a horas de viagem. Nas paredes, imensas gravuras e tapeçarias vivas — todas grandes como cidades — exibem cenas marcantes de grandes batalhas e aventuras. Algumas podem ser reconhecidas por heróis treinados em Conhecimento, Guerra ou Religião: a expulsão de Sartan; a Rebelião dos Insetos; a busca pela Espada de Mork-Amhor; o Dia dos Gigantes; a derrota de Glórienn por Thwor Khoshkothruk; as incríveis jornadas de Talude, o Mestre Máximo da Magia; a destruição final do Paladino de Arton...

O centro do salão abriga uma montanha incalculável de gemas, joias, peças de arte, armas, armaduras... mais tesouro que todo aquele coletado por todos os Dragões-Reis de Arton juntos. No alto da colina de tesouro, um trono de joias. Ali está Valkaria, majestosa, radiante, irreconhecível. Não mais em suas roupas de prisioneira, nem em seus recentes trajes de guerreira, mas em vestes de rainha.

Ela sorri e chora.

“Eu sempre soube que conseguiriam. Sempre soube que poderiam realizar meu desejo. Minha ambição. A gratidão de Valkaria estará sempre com vocês, meus Libertadores.”

“Eu disse a você, Khalmir” ela gargalha. “Os humanos não existem para viver infelizes. Não existem para viver de joelhos, para servir aos deuses. Eles existem para conquistar a vitória! Vitória sobre tudo e todos! Sobre NÓS!”

“E agora, sua merecida recompensa...”

NPCs & CRIATURAS

AVATAR DE VALKARIA

Espírito Médio 

ND S

INICIATIVA +31, PERCEPÇÃO +22

DEFESA 63, **FORT** +30, **REF** +22, **VON** +36, imunidade a efeitos mentais e de movimento e a medo, redução de dano 20, resistência a magia +5, maior que a morte

PONTOS DE VIDA 3.800

DESLOCAMENTO 18m (12q), sem redução por terreno difícil

CORPO A CORPO *Desbravador* x4 + 65 (especial, veja abaixo).

ALCANÇAR O INFINITO Quando o avatar de Valkaria faz um teste de perícia, um resultado de 17 ou mais no dado sempre é um sucesso, não importando o valor a ser alcançado.

ADVENTUREIRA MÍSTICA (LIVRE) Uma vez por rodada, quando executa uma ação padrão, o avatar lança uma de suas magias.

CENTELHA DIVINA O avatar pode lançar qualquer magia divina como um clérigo de 20º nível sem gastar PM (CD 51, limite 20 PM).

DESBRAVADOR (LIVRE) A arma empunhada pelo avatar é mutável como a própria deusa. Uma vez por rodada, ela pode mudar a forma do Desbravador para uma das seguintes.

- *Espada Longa (6d8+32, 19, mais 2d6 fogo)*. Uma vez por rodada, o avatar pode substituir um de seus ataques por disparar uma rajada de fogo contra uma criatura em alcance médio. O alvo sofre 6d6 pontos de dano e fica em chamas (Ref CD 51 reduz à metade e evita a condição). Se o alvo estiver em chamas, o próximo ataque que o avatar fizer contra ele será considerado um 19 no dado.
- *Lança (6d6+50)*. Quando é alvo de um ataque corpo a corpo, Valkaria pode fazer um teste de ataque oposto ao resultado desse ataque. Se vencer, evita o dano e pode fazer um ataque corpo a corpo contra o atacante.
- *Machado de Batalha (6d8+38, 18/x3)*. Acertos críticos feitos com essa arma multiplicam também os bônus numéricos da rolagem de dano.
- *Mangual (6d8+42 essência)*. Ignora 20 pontos da redução de dano do alvo.
- *Martelo (6d8+30, x3, mais 2d6 frio)*. Criaturas atingidas ficam enredadas por uma rodada, ou lentas se já estiverem enredadas (Fort CD 51 evita).

LIBERDADE IRRESTRITA O avatar pode atravessar objetos sólidos, como paredes, como se fosse intangível.

PASSO DIVINO (LIVRE) Uma vez por rodada, o avatar se move 3m.

MUDANÇA ENCARNADA O avatar começa cada cena com três habilidades escolhidas entre as descritas a seguir. Ele pode gastar uma ação padrão para trocar uma de suas habilidades por outra que não tenha usado nesta cena, mas apenas se tiver usado cada uma de suas habilidades iniciais pelo menos uma vez na cena.

- *Adventureira Completa*. O avatar recebe +5 em testes de perícia.
- *Desafiante Sagrada (Livre, sustentada)*. O avatar gera uma aura de 18m ao seu redor. Cada criatura na aura fica intoxicada pelo desejo de aventura e deve escolher entre combater ousadamente (em termos de regras, a criatura escolhe uma restrição como no poder Bravata Imprudente; *Tormenta* 20, p. 48) ou sofrer -5 em testes de perícia e dano enquanto estiver na aura. Se combater ousadamente, a criatura recebe 1 PM temporário cumulativo no início de cada turno em que estiver dentro da aura.
- *Intervenção Direta (Completa)*. Uma vez por cena, o avatar lança até três de suas magias. Após usar essa habilidade, ele fica incapacitado de lançar magias pelas próximas 1d4 rodadas.

- *Mais Além! (Reação)*. Uma vez por rodada, quando rola 17 ou mais num d20, o avatar recebe uma ação completa, mesmo que não seja seu turno.
- *Mestra Exploradora*. Quando se move 12m ou mais, o avatar recebe +5 na margem de ameaça e +2d10 de dano contra criaturas não humanas.
- *Realiza Divina (Reação)*. Uma vez por rodada, o avatar rola novamente um teste recém-realizado. Ele escolhe qual dos resultados utilizar.
- *Resiliência Heroica (Reação)*. Uma vez por cena, quando sofre dano, o avatar evita esse dano.

SENHORA DE SUA PRISÃO A prisão de Valkaria é parte do desafio de seus Libertadores.

- *Choque Mental*. Sempre que um personagem usa um efeito (incluindo manobras de combate) que possa causar uma condição mental, de medo ou de movimento, ele perde 1d4 PM. ☹
- *Correntes Vivas*. No início de cada rodada, as correntes mágicas da prisão tentam agarrar um personagem escolhido aleatoriamente (teste +54). Enquanto estiver agarrado dessa forma, a criatura sofre 4d12 pontos de dano de impacto no início de cada um de seus turnos. Embora mágicas, as correntes podem ser destruídas; elas contam como um único objeto Grande (Defesa 25, RD 10, 10 PV e imunidade a dano não mágico).
- *Rosas Afiadas*. A prisão está repleta de belas rosas. Embora aparentemente mundanas, cada rosa possui afiados espinhos encantados. Sempre que um personagem falha em um teste de ataque, Acrobacia, Atletismo ou Reflexos, esbarra em algumas dessas rosas e sofre 1d6 pontos de dano de perfuração para cada 5 pontos pelos quais falhou no teste. Uma magia *Controlar Plantas* com o aprimoramento para diminuir plantas na área cancela este efeito na área afetada. ☹

FOR 8, DES 15, CON 9, INT 5, SAB 4, CAR 20

PERÍCIAS Acrobacia +33, Atletismo +29, Atuação +41, Diplomacia +36, Intuição +30.

EQUIPAMENTO *Desbravador* (p. 184). O avatar também usa trajes mágicos com as mesmas propriedades de uma *cota de malha fortificada guardiã* que não reduz seu deslocamento e não tem penalidade de armadura. **TESOURO** Nenhum.

RÉPLICA DE GUARDIÃO

ND 19

Espírito Médio 1/1

INICIATIVA +23, **PERCEPÇÃO** +23, visão no escuro

DEFESA 57, **FORT** +26, **REF** +26, **VON** +26, evasão, fortificação 25%, redução de dano 10

PONTOS DE VIDA 360

DESLOCAMENTO 9m (6q), sem redução por terreno difícil

CORPO A CORPO/À DISTÂNCIA Veja Guardião Replicado.

GUARDIÃO REPLICADO Cada réplica de guardião é encontrada como uma cópia de um dos guardiões anteriores. Ele possui a forma e aparência desse guardião e as características modificadas indicadas em sua forma. Para determinar qual guardião está sendo replicado, role 1d20 e consulte Características de Réplicas a seguir.

FOR 6, DES 6, CON 6, INT 6, SAB 6, CAR 6

PERÍCIAS Todas +23.

EQUIPAMENTO Veja Guardião Replicado. **TESOURO** Nenhum.

Valkaria está pronta para
enfrentar seus Libertadores



CARACTERÍSTICAS DAS RÉPLICAS

1) RÉPLICA DE FALLANDI (ALLIHANNA)

CORPO A CORPO Cimitarra x3 +54 (2d8+32, 18, mais 2d8).

COLUNA DE CHAMAS (PADRÃO) Um cilindro de fogo com 6m de raio e 30m de altura em alcance longo causa 10d6 pontos de dano de fogo e 10d6 pontos de dano de luz em criaturas e objetos livres na área (Ref CD 47 reduz à metade). *Recarga* (fazer um acerto crítico).

FERAS VEGETAIS A réplica de Fallandi é acompanhada por duas feras vegetais. Cada uma tem deslocamento 9m e podem gastar uma ação padrão para causar 4d20 pontos de dano de corte em uma criatura adjacente. As feras têm For 4, Des 4, Defesa 55, 1 PV e imunidade a todo tipo de dano (exceto fogo), falham automaticamente em qualquer teste oposto ou de resistência e desaparecem quando mortas.

EQUIPAMENTO Armadura de couro, cimitarra de madeira de Tollon.

2) RÉPLICA DE RORNAGAR (RAGNAR)

Recebe imunidade a medo e trevas e resistência a elfos +2.

CORPO A CORPO Machado de batalha aumentado x3 +54 (2d12+30, x3).

EXPURGO DOS ELFOS Contra elfos, a réplica causa um dado extra de dano e a margem de ameaça de seus ataques aumenta em +1.

FÚRIA DIVINA (LIVRE) Uma vez por cena, a réplica entra em fúria divina. Ele recebe +4 em testes de ataque e rolagens de dano. Nesse estado ele não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração (como usar Furtividade). A fúria termina se, ao fim da rodada, ele não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil.

SABOREAR O MEDO Se estiver até 9m de outra criatura abalada ou apavorada, a réplica recebe um bônus em testes de ataque igual à penalidade causada pela condição.

EQUIPAMENTO Brunea reforçada, machado de batalha aumentado, símbolo sagrado de Ragnar.

3) RÉPLICA DE SHARIN (GLÓRIENN)

Recebe imunidade a atordoamento e medo e resistência a magia +2.

CORPO A CORPO Cajado arcano x2 +54 (10d6+20 essência, 19).

EXPLOÇÃO FLAMEJANTE (REAÇÃO) Quando faz um acerto crítico com seu cajado, a réplica de Sharin causa 18d6 pontos de dano de fogo em todas as demais criaturas em um raio de 9m (Ref CD 47 reduz à metade). ☹

IMAGEM ESPELHADA A réplica de Sharin começa o combate cercada por dez cópias ilusórias que concedem +20 na Defesa. Cada vez que um ataque erra a réplica, uma das cópias desaparece e o bônus na Defesa diminui em 2. Quando uma cópia é destruída, a criatura que a destruiu fica ofuscada por 1 rodada.

MEMÓRIAS DA QUEDA (LIVRE) No início de cada um dos seus turnos, a réplica de Sharin pode invocar lembranças da tristeza élfica sobre até duas criaturas em alcance curto. Cada criatura escolhida perde 1d4 PM ou, se tiver 0 PM, sofre uma penalidade cumulativa de -1 em testes até o fim da cena (Von CD 47 reduz a perda de PM à metade ou

evita a penalidade). Para cada resultado 4 nesse dado, a réplica recupera 5 PV. ☹

EQUIPAMENTO Cajado arcano canalizador energético, robe místico aprimorado.

4) RÉPLICA DE TANDAN (LENA)

Muda o tamanho para Grande e recebe imunidade a cansaço e movimento e resistência a magia +2.

CORPO A CORPO Duas garras +54 (2d6+4, 18, mais 2d20 essência) e mordida +54 (2d4+4, 18, mais 2d20 essência).

INVERSÃO DE DANO Tandan converte qualquer dano recebido em cura.

SOPRO SONÍFERO (PADRÃO) Tandan sopra pó sonífero em um cone de 9m. Criaturas na área ficam exaustas (Von CD 47 reduz para fatigado). As condições causadas por essa habilidade são cumulativas. Ilusão. *Recarga* (movimento).

VULNERABILIDADE A CURA Efeitos de cura causam dano a Tandan (em vez de curar PV). Itens alquímicos podem ser usados como granadas (Reflexos contra a CD do item reduz à metade).

5) RÉPLICA DE TIGRE PRIMORDIAL (HYNINN)

Muda o tamanho para Grande e ganha imunidade a efeitos mentais e metamorfose.

CORPO A CORPO Duas garras +54 (8d8+40) e 2d4+2 tentáculos +54 (6d6+50).

BORRÃO 25% de chance de ignorar ataques e efeitos (incluindo de área) contra ele.

6) RÉPLICA DE PRISLANYA (MARAH)

Imunidade a efeitos mentais.

APOTEOSE PACIFICADORA No início de cada turno da réplica, todas as criaturas em um raio de 30m perdem 2d8 PM e ficam fascinadas por 1 rodada (Von CD 47 reduz à metade e evita a condição).

7) RÉPLICA DE RARVARIMM (TENEBRA)

CORPO A CORPO Machado Anão x3 +54 (8d10+40, 19/x3).

DRENAR VIDA (PADRÃO) A réplica drena sangue de uma criatura viva em alcance curto. A vítima perde 20d6 pontos de vida e a réplica recupera a mesma quantidade de PV. *Recarga* (movimento).

8) RÉPLICA DE AL-KHAB (AZGHER)

Muda o tamanho para Grande.

CORPO A CORPO Mordida +54 (10d8+40, 19) e cauda +54 (10d6+55, 19).

AURA DE LUZ No início de cada turno da réplica, todas as criaturas adjacentes sofrem 10d6 pontos de dano de luz.

9) RÉPLICA DE POTENTIUS (TAURON)

Imunidade a medo.

CORPO A CORPO Tridente x2 +54 (8d8+70) e chifres +58 (4d6+92).

À DISTÂNCIA Rede +54 (enredar, veja *Tormenta* 20, p. 150).

ESTILO ESPETACULAR (COMPLETA) A réplica faz todos os seus ataques corpo a corpo e à distância contra uma mesma

criatura. Se enredar o alvo com a rede, faz um ataque extra de tridente contra ele.

10) RÉPLICA DE SATHANE (TANNA-TOH)

Muda o tamanho para Grande e ganha imunidade a magia com as seguintes exceções: efeitos mágicos de eletricidade deixam a réplica lenta por 1d6 rodadas e efeitos mágicos de fogo removem a condição lento e curam 1 PV para cada 3 pontos de dano que causariam.

CORPO A CORPO Espada longa +54 (10d10+105, 19).

11) RÉPLICA DE YON-UDE (LIN-WU)

CORPO A CORPO Ataque desarmado x4 +54 (1d10+10, 19/x3).

MESTRE DE MANOBRAS (LIVRE) Uma vez por rodada, quando a réplica acerta um ataque, pode fazer uma manobra de combate (teste +64) contra a criatura atingida.

12) RÉPLICA DE DARKAZIMM (WYNNA)

Muda o tamanho para Enorme.

CORPO A CORPO Cimitarra x2 +54 (8d10+110, 18).

“CUIDADO COM O QUE DESEJA...” (REAÇÃO) Uma vez por rodada, quando uma criatura a até 30m de Darkazimm lança uma magia, ele altera um ou mais alvos da magia ou a área afetada por ela (Von CD 47 evita).

13) RÉPLICA DE CORIPHENA (OCEANO)

Muda o tamanho para Enorme e ganha imunidade a ácido e vulnerabilidade a eletricidade.

CORPO A CORPO Mordida +54 (12d12+30, 18) e duas garras +54 (10d12+40, 18).

AURA ATERRADORA Como um dragão (Von CD 47 evita).

14) RÉPLICA DE REYJANE (THYATIS)

Muda o tamanho para Grande e ganha imunidade a fogo.

CORPO A CORPO Garras +54 (15d6+25, 18, mais +15d6 fogo).

CANÇÃO DA FENIX Quando a réplica morre, ela explode em uma bola de fogo que causa 20d6 pontos de dano de fogo e todas as criaturas em um raio de 9m (Ref CD 47 reduz à metade).

15) RÉPLICA DO GUARDIÃO DE SSZZAAS

A réplica possui a aparência (mas não as estatísticas) de um personagem do grupo escolhido aleatoriamente. Seus ataques possuem a margem e o multiplicador de ameaça e o tipo de dano do principal ataque do personagem copiado, mas com as estatísticas abaixo.

CORPO A CORPO/À DISTÂNCIA Garras x3 +54 (4d20+40).

ESPELHAR Sempre que a réplica é alvo de uma habilidade mágica, essa habilidade é refletida para um dos personagens no alcance, determinado aleatoriamente (Von CD 47 do usuário da habilidade evita o redirecionamento). ©

16) RÉPLICA DE TURUKUTO (KEENN)

CORPO A CORPO Machado de Batalha +54 (20d8+200, 19, x4).

CELERIDADE TRANSCENDENTE Quando faz um teste de ataque, a réplica rola dois dados e usa o melhor resultado.

17) RÉPLICA DE VORAKKING (MEGALOKK)

CORPO A CORPO Mordida +54 (20d20+120).

DIGESTOR CAMPEÃO A réplica começa o combate com três habilidades determinadas aleatoriamente entre as descritas em Metamorfose Digestiva (p. 157).

18) RÉPLICA DE HIT (NIMB)

CORPO A CORPO Genkotsu +54 (??d6+??).

PANCADA DESNORTEADORA Uma criatura atingida pelo genkotsu de hit fica confusa (Von CD 47 evita).

REALIDADE ALTERNATIVA Quando Hit ataca com seu genkotsu, role 1d20 e use o resultado como o valor de ??.

19) RÉPLICA DE THOMAR (KHALMYR)

CORPO A CORPO Espada bastarda x3 +54 (4d8+27, 19/x3, mais 2d8 trevas).

CHAMAS SOMBRIAS No início de cada turno da réplica, todas as criaturas adjacentes sofrem 4d10 pontos de dano de fogo e 4d10 pontos de dano de trevas.

20) AMÁLGAMA GUARDIÃO

Esta réplica é um amálgama de dois guardiões diferentes.

Role dois tipos de réplica (ignorando quaisquer resultados 20 ou iguais)

e combine as habilidades de ambos

(incluindo ataques).



Uma réplica dos guardiões pode ser tão ou mais perigosa que os originais



RECOMPENSAS

VALKARIA LIVRE!

Para aqueles que imaginam a estátua de Valkaria se erguendo e destruindo a cidade no processo, dois avisos. Primeiro, você é previsível. Segundo, você ficará desapontado.

Mesmo com a deusa livre, o colosso de pedra permanece onde está — um presente de Valkaria para seu povo, como sempre se pensou desde o início. Suas qualidades especiais permanecem inalteradas (como o território santificado sob a estátua, e a *Bênção* para os devotos que a tocam).

Histórias sobre a saga dos Libertadores dizem que o Labirinto deixou de existir. Todas as criaturas convocadas (ou aprisionadas) teriam sido enfim devolvidas a seus lares, ou destruídas em definitivo. Contudo, existem relatos contraditórios. A própria Valkaria teria tomado posse das masmorras, agora sob seu comando. A deusa hoje as utiliza para testar seus heróis, submeter seus devotos a provas. Dizem que Mestre Arsenal percorreu todas as vinte masmorras para recuperar a espada *Holy Avenger*, então em posse da Deusa da Ambição.

As antigas limitações impostas aos servos da deusa se foram. Seus poderes agora funcionam normalmente além das fronteiras de Deheon. Durante os anos seguintes, devotos de Valkaria seriam os únicos sem quaisquer obrigações ou restrições particulares — uma grande vantagem sobre seguidores de outras divindades. A situação permaneceu assim enquanto Valkaria e Khalmyr negociavam uma forma de voltar a equilibrar a balança. Tempos mais tarde, a deusa estabeleceria as regras atualmente em vigor, como visto em *Tormenta20*.

A notícia da libertação de Valkaria espalhou-se rapidamente entre os membros da ordem. Grandes comemorações foram realizadas aos pés da estátua, reunindo milhares de participantes. Expedições partiram para levar a palavra da deusa a outros reinos, onde voltaria a ser lembrada. Seus clérigos e paladinos, exultantes, comandaram a construção de templos em terras distantes — quase todos adornados com réplicas menores da estátua principal. Até então Khalmyr havia cumprido sua promessa de “olhar pelos humanos”, mantendo-se como a divindade mais popular no Reinado, mas a Deusa da Ambição tomaria seu lugar de direito no coração da humanidade.

As *Lágrimas de Valkaria* ainda existentes ainda permitem acessar Candeh'ssa. A estância planar segue existindo, não mais como acesso ao Labirinto (isto é, não em condições normais), mas como um entreposto para viagens planares. Ali, na antiga Antecâmara do

Desafio, pode-se acessar os respectivos reinos dos vinte deuses atuais. Seus habitantes agora servem a devotos de Valkaria e seus aliados em suas jornadas. Relacionamentos cultivados ali seguem produzindo seus frutos.

A deusa voltou a residir no Calabouço do Desafio, seu lar no reino de Odisseia — mas, levando em conta sua natureza inconstante, não permanece ali por muito tempo! Seu avatar mudou de aparência: não mais uma donzela pedindo por ajuda, agora usaria trajes práticos de viajante. Uma aventureira.

E eventualmente, se tornaria líder do Panteão.

O PRÊMIO DOS LIBERTADORES

Os heróis responsáveis por salvar a Deusa marcam seus nomes entre as lendas de Arton. Eles passam a ser conhecidos como os Libertadores.

Sua recompensa? É difícil, mesmo para Valkaria, estabelecer uma premiação justa para seus salvadores. Ela pode oferecer aos aventureiros estas opções, e pedir que o grupo escolha uma delas:

TESOURO. Ao longo da aventura, os Libertadores tiveram chance de coletar uma fortuna em tibares, gemas, joias e itens mágicos — incluindo, talvez, parte dos tesouros pessoais da deusa. Caso os heróis não tenham feito isso ainda, Valkaria pode permitir que eles vasculhem seus cofres (veja *Cofres do Tesouro*, p. 172) e fiquem com o tesouro que quiserem. Cada personagem pode fazer sua “pilhagem” com calma, escolhendo 20 em seus testes de Investigação e Misticismo para encontrar e identificar itens.

ARTEFATOS. Cada personagem pode receber um artefato à sua escolha, de qualquer livro *Tormenta20* publicado ou inventado pelo mestre. Isso inclui o *Desbravador* (veja o quadro da p. 182).

IMORTALIDADE. Ironicamente, conceder esta recompensa é simples para a deusa. O personagem recebe Imunidade a acertos críticos, cansaço, efeitos de metabolismo e veneno e a habilidade Maior que a Morte (veja *Ameaças de Arton*, p. 17). No entanto, ainda pode ser morto de formas violentas ou ser vítima de outros efeitos ainda mais perigosos.

COMPANHIA DA DEUSA. Muitos devotos concordam que viver para sempre ao lado de sua divindade é a maior recompensa possível. Esta opção coloca um ponto final na carreira do personagem como aventureiro viajante, mas também enche a deusa de alegria. O personagem adquire o poder Escolhido dos Deuses (veja a p. 189) e passa a viver no Calabouço do De-

O Desbravador ★

Durante suas andanças por Arton e pelos planos, antes do cativeiro, a Deusa da Ambição em geral adotava a aparência de uma aventureira — armada com um mangual. Esta arma mágica, como outras empunhadas pelos deuses, é um artefato. Ela estará empunhando a arma durante seu combate final contra os aventureiros. Mais tarde, salva do cativeiro, Valkaria pode sentir-se agradecida o bastante para ceder a um dos Libertadores sua arma favorita.

O *Desbravador* é um *mangual preciso energético anticriatura* (todas, exceto humanos ou devotos de Valkaria) que conta como um cajado arcano. Ele permite lançar as magias *Amedrontar*, *Imobilizar* e *Dissipar Magia* (CD Car) e, quando seu usuário lança uma magia de dano, ela causa +1 ponto de dano por dado.

Por fim, refletindo o caráter inconstante de sua mestra, ele pode se transformar em outras armas. O usuário pode gastar uma ação de movimento para que o *Desbravador* se transforme em uma das seguintes armas: *espada longa flamejante*, *lança congelante*, *maça elétrica*, *machado de guerra ameaçador* ou *pique defensor*. Quando transformado, ele conserva suas propriedades, mas adquire as características do novo tipo de arma e o encanto indicado.

safio pela eternidade, como um companheiro pessoal de Valkaria. Isto é, até ser convocado para a próxima crise multiversal...

AGENTES DA DEUSA. Caso desejem continuar atuando, os Libertadores passam a percorrer mundos como legítimos representantes de Valkaria, resolvendo assuntos em seu nome. Podem proteger Odisseia contra invasores, ajudar a restaurar o reino (deve haver muito a ser feito após uma ausência tão prolongada da proprietária), atacar inimigos do culto em Arton, ou socorrer servos que necessitem de ajuda. Para melhor realizar essa tarefa, cada Libertador que desejar pode ingressar em uma distinção entre Andarilho do Horizonte, Cavaleiro Libertador ou a origem Criação dos Deuses (todas apresentadas nas pp. 184-191).

A TORRE DOS LIBERTADORES. O grupo pode ser recompensado com um castelo mágico voador, como sua nova base de operações. Capaz de viajar

livremente entre os planos, a Torre dos Libertadores passa a ser uma localidade importante de Arton, como Vectora ou a Academia Arcana. Mapear e equipar essa torre pode ficar por conta do mestre, ou os próprios jogadores podem fazê-lo como quiserem.

DEUS MENOR. Em Arton, alguém pode se tornar um deus menor quando reúne devotos suficientes — algo que não será difícil com Valkaria ajudando a espalhar as lendas de seus Libertadores. Se o grupo escolhe esta recompensa, cada personagem se torna um deus menor de um domínio relacionado às suas habilidades e feitos durante a Libertação. Como alternativa, os personagens podem se tornar coletivamente um único deus menor de domínio relacionado ao grupo e seus feitos (como o Deus Menor das Aventuras Impossíveis). Neste caso, o deus menor resultante será de um patamar acima daquele determinado por seu total de seguidores. Regras detalhadas para deuses menores podem ser encontradas em *Deuses de Arton*.

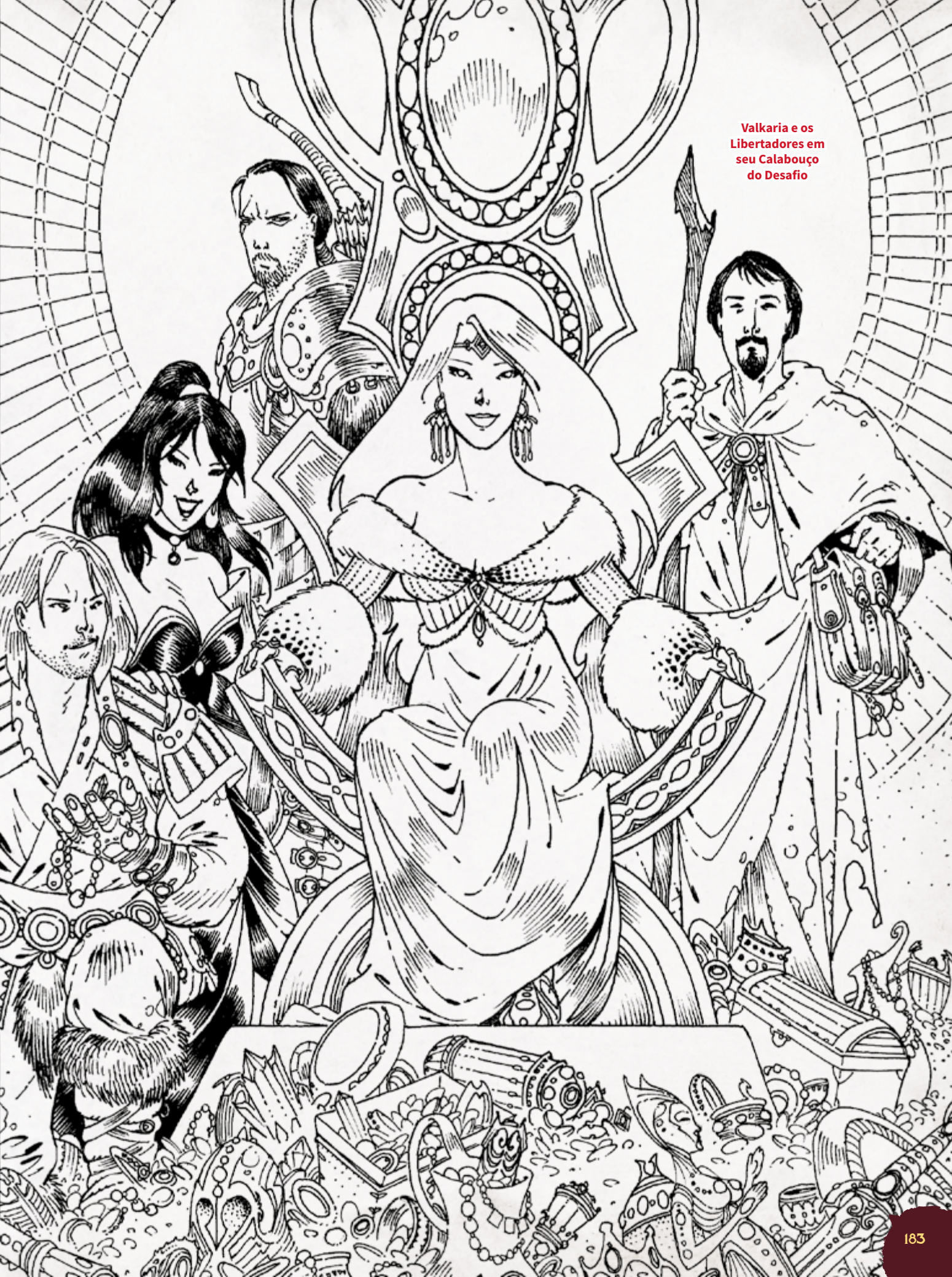
DESEJOS PESSOAIS. Cada aventureiro específico talvez tenha alguma grande ambição ou objetivo pessoal a alcançar — resgatar a alma de uma pessoa querida, comandar um exército, conquistar um amor impossível. O mestre deve avaliar cada caso, mas em geral Valkaria concordará com a recompensa. Esses desejos, porém, têm duas limitações:

- *Desejos Impossíveis.* Mesmo o poder de uma deusa tem limites, especialmente sobre assuntos que envolvem outros deuses. Por exemplo, não será possível para Valkaria eliminar a Tormenta, destruir Thwor, ou realizar outros desejos que interferem demais com o curso natural das coisas. Ela também não pode ressuscitar uma pessoa cuja alma se encontra no Reino Divino de outro dos vinte deuses — mas pode, entretanto, fornecer meios para que os próprios heróis resgatem essa alma.

- *Desejos Ambiciosos.* Valkaria admira a ambição, mas não pode conceder para um mesmo personagem mais de uma recompensa desta lista. Seu retorno ao Panteão é ainda muito recente, seu poder não se encontra plenamente restaurado. Assim, suas energias são ainda limitadas, bem como sua capacidade de recompensar os Libertadores.

Dentro da cronologia de Arton, os Libertadores passam a ser conhecidos entre os maiores heróis do mundo, famosos por percorrer os Reinos dos Deuses em busca de novos desafios épicos. Envolvidos em seus assuntos (dizem que eles foram combater a Tormenta em sua fonte, ou estão lutando no Grande Torneio de Keenn...), já não podem ser facilmente contactados por outros aventureiros. (Leia-se: nada de contar com eles para salvar o mundo o tempo todo.)

Valkaria e os
Libertadores em
seu Calabouço
do Desafio



NOVAS OPÇÕES PARA PERSONAGENS

DISTINÇÕES

Distinções são conjuntos de poderes exclusivos que representam a ligação do personagem com um elemento específico de Arton, como uma organização militar, grupo de estudiosos, praticantes de certas técnicas de combate e assim por diante. Também podem representar escolhas na história de um personagem, sem relação com um grupo maior. Cada distinção possui os seguintes elementos:

ADMISSÃO. São requisitos de história que o personagem deve cumprir para conquistar a distinção.

MARCA DA DISTINÇÃO. Uma habilidade especial recebida automaticamente quando o personagem conquista a distinção.

PODERES DE DISTINÇÃO. Uma lista de poderes exclusivos, disponíveis como poderes gerais para personagens que tenham conquistado a distinção. Poderes de distinção só podem ser escolhidos por personagens de pelo menos 5º nível (mesmo que tenham conquistado a distinção em um nível inferior).

Para mais informações sobre distinções e seu uso em jogo, veja *Deuses de Arton* ou *Heróis de Arton*.

ANDARILHO DO HORIZONTE

Arton é um mundo vasto, coberto por tipos muito diferentes de terreno. Existem aqueles que exploram toda essa extensão e contemplam a imensidão do céu azul imaginando o que há além. A esses viajantes incessantes foi dado o nome de andarilhos do horizonte. Vagando pelas terras, águas e céus de Arton, pelos mundos dos deuses e até mesmo pelo vazio entre eles, o andarilho do horizonte busca emoções, desafios e descobertas. São viajantes incessantes, que entram em comunhão com o próprio ambiente como se este fosse seu companheiro de jornadas. Desbravar é sua palavra de ordem. Nunca ficam muito tempo em um mesmo lugar, ansiosos por conhecer novas paragens, novas fronteiras, audaciosamente indo aonde ninguém jamais esteve.

Além de desbravar Arton, um andarilho do horizonte é consumido pelo desejo de ir além. Caminhar,

nadar ou escalar não é o bastante para seu desejo exploratório. Atravessam o vazio entre os mundos para visitar a morada dos deuses, sempre caminhando rumo ao horizonte desconhecido.

ADMISSÃO

O candidato deve ter desbravado cada um dos tipos de terreno (aquático, ártico, colina, deserto, floresta, montanha, pântano, planície, subterrâneo e urbano). Desbravar não significa apenas visitar; ele precisa viajar por tempo considerável em cada terreno e enfrentar as dificuldades de cada um deles. Como diretriz geral, o candidato precisa passar uma aventura em cada terreno — ou pelo menos passar uma semana e superar um perigo complexo relevante (como uma jornada pelos ermos) em cada terreno.

Além de explorar a geografia de Arton, o candidato deve ter visitado as terras além. Isso significa visitar pelo menos um outro plano de existência, desbravando esse plano de forma semelhante a desbravar os tipos de terrenos.

MARCA DA DISTINÇÃO TRILHEIRO

Seu conhecimento e suas experiências exploratórias tornaram estar em movimento uma necessidade, e você faz isso como ninguém.

Uma vez por rodada você pode percorrer 1,5m usando qualquer forma de deslocamento que possua. Esta habilidade exige liberdade de movimentos; você não pode usá-la se estiver de armadura pesada ou na condição imóvel.

PODERES DE DISTINÇÃO

DOMÍNIO DE TERRENO

Outros exploradores conhecem determinados tipos de terreno. O andarilho do horizonte os domina.

Escolha dois entre os tipos de terreno descritos a seguir. Você recebe os benefícios dos terrenos escolhidos mesmo que não esteja em terreno deste tipo. Você pode escolher este poder outras vezes para terrenos diferentes.

- **Aquático.** Você recebe deslocamento de natação 9m e ignora a penalidade de armadura para nadar. Se já possui deslocamento de natação, ele aumenta em +3m.

- **Ártico.** Você recebe redução de frio 5 e pode gastar 1 PM para fazer uma arma que esteja empunhando causar +1d6 pontos de dano por frio até o fim da cena.

- **Colina.** Você recebe +2 em testes de ataque e, se estiver em posição elevada em relação a outras criaturas, recebe +2 na Defesa contra elas.

- **Deserto.** Você recebe redução de fogo 5 e imunidade a cansaço.

- **Floresta.** Você recebe +2 em Furtividade e, quando está sob cobertura, recebe camuflagem leve.

- **Montanha.** Você recebe redução de eletricidade 5 e deslocamento de escalada 9m. Se já possui deslocamento de escalada, ele aumenta em +3m.

- **Pântano.** Você recebe redução de ácido 5 e resistência a veneno +5.

- **Planície.** Você recebe +2 em Atletismo e deslocamento +3m.

- **Subterrâneo.** Você recebe visão no escuro. Se já possui esta habilidade, seu alcance aumenta para médio.

- **Urbano.** Você recebe redução de psíquico 5 e pode usar Sobrevivência no lugar de Diplomacia e Investigação.

Pré-requisitos: treinado em Conhecimento, Fortitude e Sobrevivência.

DOMÍNIO PLANAR

O andarilho do horizonte encontra meios para chegar em qualquer lugar, mesmo que seja fora de Arton.

Você aprende e pode lançar a magia *Salto Dimensional*. Além disso, se estiver em um terreno para o qual possua Domínio de Terreno, pode gastar oito horas para procurar um atalho para um plano específico. Faça um teste de Sobrevivência (CD 30); se passar, pode lançar *Viagem Planar* com esse destino. *Pré-requisitos:* três outros poderes de andarilho do horizonte.

EXPLORADOR DO HORIZONTE

O andarilho do horizonte aprende a combinar seu domínio sobre os mais variados terrenos com seu conhecimento de explorador do mundo natural.

Quando está em um terreno para o qual possua Domínio de Terreno e Explorador, o bônus fornecido por Explorador se aplica a todos os seus testes de perícia e aumenta em +1 para cada dois outros poderes de Andarilho do Horizonte que você possui. *Pré-requisitos:* Domínio de Terreno, Explorador.

JÁ VI DE TUDO

Em suas andanças, o andarilho do horizonte entra em contato com tudo que o universo tem a mostrar.

Você pode usar Sobrevivência para identificar qualquer tipo de criatura como uma ação de movimento (em vez de padrão). Além disso, aprende e pode lançar *Suporte Ambiental*. Caso aprenda novamente a magia, seu custo diminui em -1 PM. *Pré-requisito:* Domínio de Terreno.

LÁ ONDE NÃO HÁ HORIZONTE

Mesmo onde o conceito de terreno não existe, você é capaz de encontrar seu caminho.

Você recebe +5 em testes de resistência contra efeitos da Tormenta, suas criaturas e devotos de Aharadak. Além disso, sempre que perde PM por um efeito (como Insanidade da Tormenta), essa perda é reduzida em -1 PM; para cada dois outros poderes de andarilho do horizonte que possuir, a perda é reduzida em -1 adicional. Este poder conta como Domínio de Terreno (área de Tormenta). *Pré-requisitos:* Ter sobrevivido a uma incursão em uma área de Tormenta, quatro outros poderes de Andarilho do Horizonte.

Desbravar os horizontes é empreitada perigosa



CAVALEIRO LIBERTADOR

Após esta jornada, o poder e influência da deusa não ficam mais restritos às fronteiras de Deheon. Seus servos tentam compensar o tempo perdido, levando sua palavra e seu espírito aventureiro para todas as outras nações do Reinado, e além.

Formada logo após a libertação de Valkaria, a Ordem dos Libertadores é composta por numerosos clérigos, paladinos e outros devotos, empenhados em trazer sua amada deusa de volta ao coração da humanidade. Fazem isso realizando atos corajosos, protegendo inocentes, destruindo ameaças — enfim, agindo como verdadeiros heróis aventureiros. Para eles, nenhuma façanha é difícil demais, nenhum monstro ou vilão é perigoso demais. Inspirados pelas batalhas travadas pelos Libertadores ao longo de sua missão histórica, estes cavaleiros não temem nada nem ninguém, muito pelo contrário: quanto mais arriscada a façanha, maior sua disposição em realizá-la.

O cavaleiro libertador raramente age acompanhado por outros membros da Ordem: para melhor desempenhar sua função como herói inspirador, prefere participar de grupos mistos, compostos pelos mais diferentes tipos de aventureiros. Quase todos são cavaleiros, clérigos, paladinos e guerreiros humanos, mas membros de qualquer classe ou raça podem ingressar nesta distinção — basta a disposição para viver aventuras e levar seus companheiros a fazer o mesmo! Caçadores perseguem os inimigos da deusa, enquanto bardos espalham pelo Reinado as lendas dos Libertadores. Arcanistas, nobres e lutadores são raros, mas existem. Inventores ou bárbaros, no entanto, raramente apresentam o carisma necessário para inspirar seus colegas.

Quanto a raças, quase todos os cavaleiros libertadores conhecidos são humanos — mas este não é um requisito. Valkaria acolhe em seu coração qualquer criatura de ambição e espírito aventureiro, também sendo fato conhecido (embora não comprovado) que os Libertadores não eram todos humanos. Elfos e qareen carismáticos o suficiente são bastante beneficiados por seguir este caminho, e há até alguns hynne que se tornaram cavaleiros bem-sucedidos.

ADMISSÃO

Diz-se que o primeiro cavaleiro libertador surgiu entre os próprios Libertadores de Valkaria, recebendo esse título e poderes da própria deusa como recompensa. Para aqueles que viriam depois, contudo, a admissão não seria tão simples.

Além de ser um devoto de Valkaria, o primeiro passo é encontrar a sede da Ordem dos Libertadores, em Deheon. Para provar-se digno, o candidato precisa desafiar seus limites e realizar um ato de grandeza, seja derrubar um tirano que domina uma vila, acabar com a opressão de uma célula purista, ou proteger a liberdade de fazendeiros sendo sequestrados. Ele pode ser auxiliado por companheiros, mas seu feito deve representar perigo real para todo o grupo. Após a façanha, o candidato precisa espalhar a notícia de seus atos para inspirar todos em situação similar. Quando as notícias de seu feito chegam a Deheon, a Ordem irá julgar seu valor e poderá convocar o candidato para ser sagrado cavaleiro libertador.

MARCA DA DISTINÇÃO FLÂMULA DO LIBERTADOR

O estandarte da Ordem dos Cavaleiros Libertadores inspira otimismo e evolução.

Você recebe um tabardo aprimorado com as cores da Ordem, que conta também como um símbolo sagrado de Valkaria. Se usado em conjunto com uma armadura, ele não conta em seu limite de itens vestidos.

PODERES DE DISTINÇÃO

INSPIRAR BRAVURA

O cavaleiro libertador inspira seus companheiros com sua coragem e atitude positiva.

Você pode gastar 2 PM para gerar uma aura com 9m de raio. Você e seus aliados dentro da área recebem +2 em rolagens de dano e em testes de resistência contra efeitos mentais, de medo e de movimento. Para cada dois outros poderes de cavaleiro libertador que você possui, quando ativa a aura você pode gastar +1 PM para aumentar os bônus em +1. *Pré-requisitos:* Car 2, treinado em Diplomacia, devoto de Valkaria. ☉

CAMPEÃO DA DEUSA

Sua devoção pode ser ouvida por Valkaria em momentos de necessidade.

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para receber um poder concedido de Valkaria até o fim da cena ou até usar este poder novamente. *Pré-requisitos:* treinado em Religião, Inspirar Bravura.

DESAFIAR O PERIGO

Quanto mais poderoso o inimigo, maior a confiança do cavaleiro em vencê-lo.

Você recebe +1 em testes de perícia e na Defesa quando luta em desvantagem (contra um grupo pelo

menos duas vezes maior que o seu) ou quando combate sozinho um adversário de ND igual ou superior ao seu nível. Esses bônus aumentam em +1 para cada dois outros poderes de cavaleiro libertador que você possui. *Pré-requisitos:* Coragem Total, Inspirar Bravura.

HABILIDADE DE HERÓI

Para combater a opressão e tirania, é necessário superar os próprios limites.

Você recebe +1 em um atributo a sua escolha. Se possuir todos os cinco poderes de cavaleiro libertador, você recebe +1 em outro atributo a sua escolha. *Pré-requisito:* Inspirar Bravura.

POR VALKARIA!

O cavaleiro libertador possui fé suficiente para partilhar com seus aliados.

Você pode gastar uma ação padrão e 2 PM para compartilhar uma bênção de Valkaria. Escolha um poder concedido de Valkaria que você possua e qualquer número de aliados em alcance curto. Esses aliados recebem o poder escolhido até o fim da cena (o efeito também termina se você perder o poder concedido). *Pré-requisito:* Habilidade de Herói.

Um dos valorosos cavaleiros libertadores, fiéis seguidores de Valkaria



ESCOLHIDO DOS DEUSES

Lindíssimas driades em trajes de flores vivas dançam sob a Árvore do Mundo para alegrar Allihanna. No reino de seu irmão Megalokk, homens-escorpão capturam vítimas para alimentar o Deus dos Monstros. Anjos-do-mar servem ao Grande Oceano em seu palácio, enquanto a infinita Biblioteca dos Planos é protegida pelos golens vivos de Tanna-Toh.

É raro que um deus maior seja encontrado fora de seu próprio Plano. Quase todas as divindades maiores vivem em lugares especiais, que marcam o centro dos Reinos dos Deuses. Em suas moradas sagradas (ou profanas), além dos próprios deuses, encontramos verdadeiras populações de criaturas especiais. Seres de beleza ou poder incríveis, escolhidos ou criados pela própria mão divina de seu patrono.

As divindades do Panteão cercam-se de servos poderosos — seres especiais que atuam como guardas, criados, companheiros ou mesmo amantes. Muitas vezes estas criaturas são geradas a partir da própria vontade divina, nascendo do nada. Outras vezes são escolhidas entre as almas recém-chegadas dos mortos, e então transformadas. É um convite difícil de recusar: viver na morada dos deuses é possivelmente a maior honra concedida a um mortal, e em geral significa uma eternidade de alegrias e prazeres. De fato, a maior parte dos clérigos, paladinos, druidas

e outros servos dos deuses sonham receber essa recompensa após uma vida de total dedicação.

Escolhidos existem apenas nos lares dos deuses, sendo muitíssimo raro encontrá-los em qualquer outro lugar do multiverso: os deuses investem neles parte significativa de seu poder e atenção, e não desejam de forma alguma perdê-los de vista. Ao longo das eras, servos importantes já foram raptados por divindades rivais (ou por seus cultistas) e então usados como reféns para assegurar favores. Por outro lado, em ocasiões excepcionais, pode ser permitido a um escolhido abandonar a proteção de seu patrono por um breve período.

Também é possível que escolhidos fujam de seus lares. Correm rumores, por exemplo, de que recentemente o Deus do Caos ficou tão furioso que apavorou todos os moradores da Mansão de Nimb. Eles se refugiaram em vários pontos de Arton, assumindo formas e identidades diversas. Agora vivem disfarçados como criaturas “comuns” — sendo que muitos Clérigos do Caos têm recebido, através de sonhos insanos, a missão de recapturar os “anjos de Nimb”.

Seja nascido da centelha criadora, seja transmutado pela vontade dos deuses, um escolhido é uma versão aperfeiçoada de uma criatura

normal. A sua exata natureza depende da divindade a quem serve.

No Tribunal de Khalmyr, por exemplo, encontramos humanos, anões e pégasos; no Palácio da Paz, a deusa Marah é servida por ninfas, elfos, hynne... e assim por diante.

Embora sejam conhecidas coletivamente como “escolhidos”, na verdade cada tipo de criatura é único. Muitas vezes eles são chama-

**De qual dos vinte deuses
será essa escolhida?**



dos por nomes ligados à divindade, como “crianças de Lena”, “anjos de Nimb” e outros.

NOVA ORIGEM: CRIAÇÃO DOS DEUSES

Você foi criado por um dos deuses maiores de Arton, mas deixou seu plano natal muito cedo. Talvez tenha sido um dos poucos escolhidos enviados em uma missão divina, ou tenha escapado de seu lar por um motivo qualquer.

BENEFÍCIO. Escolha um deus maior (ou veja o quadro da p. 190). Você se torna um espírito, mas retém as características de seu tipo original (veja *Tormenta20*, p. 284) e recebe redução de dano 5 conforme o tipo de energia canalizada pelo deus: trevas para energia positiva, luz para energia negativa, ou à sua escolha entre estas se o deus canaliza ambas. Por fim, você recebe o poder Escolhido dos Deuses para a divindade escolhida.

ITENS. Uma lembrança de seu plano natal (funciona como um símbolo sagrado do deus escolhido).

NOVO PODER GERAL: ESCOLHIDO DOS DEUSES

Escolha um deus maior (ou veja o quadro da p. 190). Você recebe os traços de aparência e o benefício listado para o deus que o escolheu. *Pré-requisito:* origem Criação dos Deuses ou ter prestado um serviço de grande importância que tenha atraído a atenção do deus escolhido.

ESCOLHIDO DE AHARADAK

Você possui alterações físicas grotescas, semelhantes às de um lefou (*Tormenta20*, p. 24). Você se torna imune a metamorfose e recebe +2 em uma perícia a sua escolha (não cumulativo com a habilidade Deformidade dos lefou). Este poder conta como um poder da Tormenta.

ESCOLHIDO DE ALLIHANNA

Você possui uma característica física de um animal, como orelhas de lobo, cauda de raposa ou um bico no lugar do nariz. Você pode falar com animais (como a magia *Voz Divina*; se já faz isso, recebe +2 em Adestramento) e, se estiver em terreno natural, pode gastar uma ação completa e 2 PM para invocar um animal à sua escolha. O animal invocado surge em 1d4 minutos e atua como um parceiro iniciante de um tipo a sua escolha até ser dispensado ou até o fim do dia. O mestre tem a palavra final sobre quais animais e tipos de parceiros estão disponíveis em uma determinada área.

ESCOLHIDO DE ARSENAL/KEEN

Você projeta uma aura de austeridade e perigo que pode ser incômoda aos demais; você sofre -2 em Diplomacia. Entretanto, você recebe +1 em testes de ataque e na margem de ameaça com armas. Estes bônus são dobrados enquanto você estiver com menos da metade de seus PV.

ESCOLHIDO DE AZGHER

Suas pupilas possuem a aparência de chamas em constante movimento. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para gerar uma aura com 9m de raio a partir de você e duração sustentada. Esta aura ilumina como a luz do sol e, no início de seus turnos, causa 1d6 pontos de dano de fogo a criaturas a sua escolha dentro dela. Se for um paladino de Azgher e usar esta aura junto com sua Aura Sagrada, você pode sustentar ambas por apenas 1 PM. ☉

ESCOLHIDO DE GLÓRIENN

Você possui uma perfeição que quase se iguala à dos elfos. Você recebe +2 em testes de perícias baseadas em Carisma contra não elfos e, uma vez por cena, se passar em um teste de perícia baseada em Carisma, recebe 2 PM temporários.

ESCOLHIDO DE HYNINN

Você possui um familiar raposa (veja *Tormenta20*, p. 38). Ela tem deslocamento 12m e fornece +2 em Furtividade e, uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para trocar de lugar com ela, desde que esteja a no máximo 30m dela e possa vê-la. Se perder sua raposa, ela reaparece após 24 horas. ☉

ESCOLHIDO DE KALLYADRANOCH

Uma parte de seu corpo possui escamas em um padrão de cores à sua escolha. Além disso, você aprende e pode lançar uma magia de 1º círculo de ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas a sua escolha (atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em -1 PM. ☉

ESCOLHIDO DE KHALMYR

Você possui uma aparência altiva e nobre. Você tem imunidade a encantamento e efeitos de confusão e efeitos que causam perda de vida contínua (como sangramento) em você causam apenas metade do efeito máximo (arredondado para baixo).

ESCOLHIDO DE LENA

Você é permanentemente acompanhado por uma pequena esfera de luz que flutua ao seu redor. Ao seu comando, essa esfera pode emanar luz como uma tocha. Além disso, sempre que uma criatura em alcance

Obras Divinas

A origem Criação dos Deuses representa um personagem que foi “fabricado” por um deus maior a partir de sua própria essência divina. Por ser uma origem, é possível combiná-la com outros personagens divinos, como um suragel ou um feiticeiro abençoado (apresentado em *Deuses de Arton*). Uma combinação dessas poderia resultar em um personagem que foi criado por um deus, mas possui uma bênção de outra divindade.

Por mais que uma combinação dessas possa parecer estranha, ela é perfeitamente válida, e pode servir como base para uma história bastante interessante. Muitas coisas em Arton são influenciadas por vários deuses. Por que seu personagem não poderia ser uma delas?

Escolhas dos Deuses

Quando um jogador escolhe a origem Criação dos Deuses, ele escolhe também qual divindade foi responsável pela criação de seu personagem. Embora em termos de regras essa seja uma decisão do jogador, narrativamente falando, quem escolheu o personagem foi o deus. Jogadores e mestres que desejem representar essa escolha divina em jogo podem, em vez disso, determinar aleatoriamente a divindade responsável pela criação do personagem (ou simplesmente deixar a escolha a cargo do mestre). Se escolher esse caminho, o personagem recebe +1 PM como parte dos benefícios de sua origem.

curto sofre dano, você pode transferir até 5 pontos desse dano para a esfera. A esfera pode armazenar um total de pontos de dano igual à metade dos seus PV, e elimina uma quantidade de dano armazenado a cada dia igual ao total de PV que você recuperar por descanso. ☉

ESCOLHIDO DE LIN-WU

Seus cabelos, ou o equivalente, são prateados como os de um dragão celestial. Infundido com a essência do que é ser honrado, você é incapaz de mentir ou enganar outros seres (em termos de jogo, você segue as Obrigações & Restrições de Lin-Wu). Entretanto, você

projeta uma aura de honradez de 9m de raio. Criaturas nessa área sofrem -5 em Enganação e Furtividade e você e seus aliados na área recebem +2 em Vontade.

ESCOLHIDO DE MARAH

Sua aparência, sua voz e seus movimentos são dotados de beleza e graça celestiais. Você recebe +2 em Adestramento, Atuação e Diplomacia. Além disso, você emana uma aura de calmaria de 9m de raio; criaturas nessa área sofrem -2 em testes de ataque e rolagens de dano.

ESCOLHIDO DE MEGALOKK

Seu corpo assume uma aparência feral, com pelos, carapaça ou outra característica monstruosa. Além disso, você recebe uma arma natural (dano 1d6, crítico x2) escolhida entre cauda (impacto), chifres (perfuração) ou mordida (perfuração). Uma vez por rodada, quando usa a ação agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com essa arma.

ESCOLHIDO DE NIMB

Uma característica estética de seu corpo se altera de tempos em tempos. Pode ser a cor dos seus cabelos ou olhos, uma marca ou tatuagem na pele, ou mesmo sua própria voz. Além disso, você pode gastar 1 PM para receber +2 em um atributo, determinado aleatoriamente ao usar este poder, até o fim da cena (esse aumento não oferece PV, PM ou perícias adicionais). Você pode usar este poder múltiplas vezes na mesma cena, mas bônus no mesmo atributo não são cumulativos. ☉

ESCOLHIDO DE OCEANO

Você possui guelras e membranas entre os dedos. Você pode respirar debaixo d'água e recebe deslocamento de natação igual ao seu deslocamento normal (se já tem um deslocamento de natação, em vez disso recebe camuflagem total dentro d'água).

ESCOLHIDO DE RAGNAR

Você possui traços físicos goblinoides perceptíveis, como se tivesse um antepassado desta raça. Você recebe +1 em rolagens de dano. Além disso, uma vez por rodada, quando você reduz um inimigo a 0 PV, recupera 1 PM.

ESCOLHIDO DE SSZZAAS

Sob escuridão total, seus olhos se tornam amarelados e suas pupilas verticais e alongadas, como as de serpentes. Exceto por isso, você é “comum”. De fato, exageradamente comum. Você recebe +2 em Furtividade e, sempre que passa por 10 ou mais num

teste de Furtividade oposto a uma criatura laçao, ela esquece que você esteve presente na cena.

ESCOLHIDO DE TANNA-TOH

Você possui uma mecha branca em seus cabelos (ou equivalente). Uma vez por cena, se passar em um teste de Conhecimento, Guerra, Misticismo, Nobreza ou Religião, você recebe +1d6 que pode ser usado como bônus em outro teste de perícia na mesma cena, relacionado a esse teste.

ESCOLHIDO DE TAURON

Seus pés são cascos, como os de um minotauro. Quando faz um teste de Força ou de perícia baseada em Força, você pode gastar 2 PM para receber +4 nesse teste. Se você estiver adjacente a um aliado indefeso, o custo deste poder é reduzido em -1 PM.

ESCOLHIDO DE TENEBRA

Uma parte do seu corpo, como seus cabelos, olhos, asas ou chifres (se os tiver) é negra como uma noite sem luar. Você pode pagar 2 PM para emanar uma aura de sombras em um raio de 9m com duração sustentada. Você e seus aliados na área recebem camuflagem leve por escuridão leve, redução de luz 5 e +5 em Furtividade. ☉

ESCOLHIDO DE THWOR

Você possui a Rolda do Akzath gravada em suas costas, como uma tatuagem, cicatriz ou outra forma apropriada à sua pele. Uma vez por cena, você pode receber +2 em um teste de

uma perícia que esteja usando pela primeira vez naquela cena.

ESCOLHIDO DE THYATIS

Seus cabelos são vermelhos e ondulados, como chamas crepitantes. Você aprende e pode lançar *Orientação*, mas apenas em você. Se aprender novamente esta magia, seu custo é reduzido em -1 PM.

ESCOLHIDO DE VALKARIA

Sua pele possui marcas semelhantes às da pele da deusa e seus olhos, ou seu cabelo, exibem o mesmo tom avermelhado dos cabelos dela. Além disso, em seu coração arde a chama da ambição. No início de cada aventura, você pode escolher um objetivo específico (que pode ser algo pessoal ou relacionado à própria aventura) e uma perícia relacionada a este objetivo. Até o fim da aventura, você se torna treinado na perícia escolhida ou, se já for treinado, recebe +2 nela. O mestre deve aprovar tanto o objetivo quanto a perícia escolhidos.

ESCOLHIDO DE WYNNA

Você possui uma runa mística, que representa o nome que Wynna lhe deu, tatuada em algum lugar do seu corpo. Escolha um de seus atributos entre Inteligência, Sabedoria ou Carisma. Você soma o atributo escolhido em seu total de PM (limitado por seu nível).

Niala tem tudo
para ser uma escolhida,
mas de quem?



APÊNDICE: CRIATURAS POR ND

A seguir, um índice de todas as fichas de criaturas e NPCs do livro, separadas por ND.

SEM ND

Aaliyah.....	35
Andris.....	35
Artemisia.....	35
Ashtad & Khordad	36
Barossa.....	36
Bragi.....	37
Caliandre.....	37
Eh'mmed.....	37
Frann.....	38
Harko.....	38
Juno.....	39
Kandor.....	39
Lassance.....	39
Lyssara.....	40
Mahin.....	40
Martin.....	40
Myssia.....	41
Nahiri.....	41
Nerus.....	41
Nima.....	42
Nthanda.....	42
Phylla.....	43
Punddin.....	43
Rafiq.....	43
Tanit.....	44
Teclis.....	44
Tharuk.....	44
Tonhão.....	45
Viridiane.....	45

ND 1/4

Bandido Goblin	63
Capanga Szzaazita.....	21
Ogro Carrasco	64
Orc Ladino.....	64

ND 1/2

Caçador de Glórienn.....	69
Menestrel Elfo	70

ND 1

Arqueiro de Glórienn	69
Chisaku, o Ogro Mago.....	63
Corrente Animada.....	82
Graordek, o Fanático de Ragnar	63
Hennd Kalamar	22
Razza'kham Filhote.....	75
Serval.....	57
Urso Protetor.....	57
Viperdiss.....	22

ND 2

Fallandi.....	56
Hit, a Guardiã de Nimb.....	163
Hobgoblin Patife.....	64
Rornagar, o Conquistador Esquecido..	64

ND 3

Baú Animado.....	82
Sharindhallehrannas, Guardiã de Glórienn.....	70

ND 4

Armário Animado.....	82
Nandira, Nandara e Nandora	88
Sílfide Bardo	88

ND 5

Enxame de Azgher	99
Hayasha	92

ND 6

Celestial Corrompido	98
Esfinge.....	99
Prislanya	88
Tandan, Guardiã de Lena.....	75
Verrkash	93

ND 7

Górgon de Azgher	99
Liranny, o Bardo Insano.....	110
Monge do Sonho	116

ND 8

Elfo-do-mar Caçador.....	132
Ravarimm	93

ND 9

Aspecto da Divina Serpente	104
Potentius, o Guardiã de Tauron.....	105
Samurai Visitante	118

ND 10

Al-khab, o Guardiã de Azgher.....	98
Elfo-do-mar Bárbaro	132
Katharmeks	125
Nagah Adoradora	144
Thwor Khoshkothruk.....	111
Yon-Ude, o Monge.....	117

ND 11

Qareen Tecelão de Desejos	126
Sereia Feiticeira	133
Yon-Ude, o Dragão Guerreiro.....	118

ND 12

Candidato do Torneio	150
Darkazimm, o Dabbus Aprisionado..	125
Gizehi de Bronze.....	138
Pirohidra.....	139
Sathane, o Golem Inquisitivo	110

ND 13

Coriphena.....	132
Kuroryuh	144

ND 14

Reyjane, a Fênix Guardiã.....	139
-------------------------------	-----

ND 15

Bando de Baluartes Anões.....	169
-------------------------------	-----

ND 16

Dragão Feral Venerável.....	156
Harkash	150
Hokgolur	156
Rei-Tirano Primordial	156
Vorakking, o Grande Glutão.....	157

ND 18

Karlya	170
Thomar Steelwill	170
Turukuto Desu, Guardiã de Keenn..	150

ND 19

Réplica de Guardiã	176
--------------------------	-----

ND S

Avatar de Valkaria.....	175
-------------------------	-----

A DEUSA DA AMBICÃO ESTÁ APRISIONADA!

Valkaria foi condenada ao cativeiro eterno — vinte masmorras mortais, cada uma preparada por uma divindade do Panteão. Em cada uma, um guardião poderoso a ser derrotado. Recompensas cósmicas aguardam aqueles que superarem o desafio, para sempre aclamados como os Libertadores de Valkaria.

Em seu aniversário de 20 anos, a mais clássica aventura no mundo de Arton retorna repaginada como uma Jornada Heroica, que levará seus personagens do 1º ao 20º nível!

Este livro contém:

- O maior labirinto já concebido para *Tormenta*, com todos os desafios originais atualizados e várias surpresas!
- Cada masmorra inclui seu próprio mapa, regras ambientais próprias, novas criaturas e um chefe final.
- Aventura de época! Regras para devotos de deuses antigos — Glórienn, Keenn, Ragnar e Tauron.
- Agrado aos Deuses! Tente desbravar cada masmorra respeitando sua divindade padroeira para uma premiação ainda maior!
- Candeh'ssa, o Refúgio dos Heróis: uma cidade planar inédita, povoada com NPCs carismáticos, incluindo novas mecânicas para relacionamentos.
- Gratificações épicas para os Libertadores, incluindo novas distinções, tesouros fabulosos e até sua própria torre voadora.

Para jogar A LIBERTAÇÃO DE VALKARIA, você precisa do livro básico *Tormenta20*, *Ameaças de Arton*, *Guia de NPCs* e um grupo de amigos pronto para a viver a aventura mais icônica do mundo de Arton!

**Valkaria precisa de campeões.
Você ousam aceitar o chamado?**

TORMENTA

JAMBÔ

jamboeditora.com.br

14

